Dreamcast

INTERNET • ACTUALITÉS • PREVIEWS • TESTS • CODES • AIDE DE JEU

# Dreamcast™

LE MAGAZINE OFFICIEL

## SUR LE CD
## 7 DEMOS EXCLUSIVES

## LE PHÉNOMÈNE RAYMAN 2

En test
RESIDENT EVIL 2
VIRTUA STRIKER 2 ver. 2000.1
SHADOW MAN
CRAZY TAXI...

En preview
ZOMBIE REVENGE
FUR FIGHTERS...

Lara Croft
ARRIVE SUR DREAMCAST

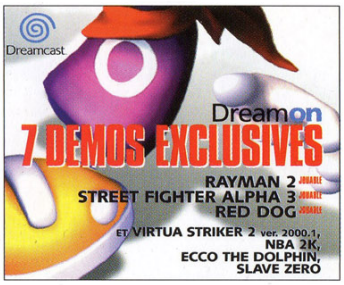
V-Rally 2
LES PREMIÈRES IMAGES

Sonic
AIDE DE JEU
SUITE ET FIN

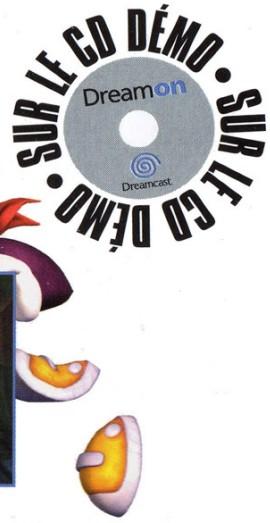
T 8193 - 3 - 49,00 F - RD

N° 3 MARS/AVRIL 2000 • France métropolitaine : 49 F (7,47 euros)

# SUR LE CD



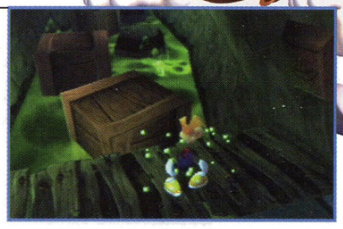

**En regardant le contenu de ce Dreamon, on peut d'ores et déjà déclarer que ce millénaire s'annonce grandiose pour la Dreamcast. Cette cuvée devrait une nouvelle fois satisfaire les plus exigeants d'entre vous. Il y en a pour absolument tous les goûts. Vous y retrouverez de la plate-forme, du combat, de l'action, du football, de l'aventure, etc.**




## DÉMOS JOUABLES

### RAYMAN 2

Ubi Soft nous fait l'honneur de sortir Rayman 2 sur Dreamcast. Ce n'est pas nous qui irons nous plaindre, puisque cette nouvelle mouture des aventures du sauveur des Globox est simplement fabuleuse. Le jeu se passe de commentaire : il parle de lui-même. **À essayer de toute urgence.**



### STREET FIGHTER ALPHA 3

La Dreamcast sait tout faire. Elle maîtrise aussi bien les jeux de combat en 3D qu'en 2D. Après Namco et son Soul Calibur, c'est donc au tour de Capcom de nous montrer son savoir-faire avec la dernière version de l'une des plus anciennes, mais toujours d'actualité, **sagas des jeux vidéo**. J'ai nommé : Street Fighter.

### RED DOG

Les vrais jeux d'action pure et dure, ceux où l'**on tire sans se poser de questions** se font plutôt rares. Argaunot se propose de réparer cet oubli. Il ne vous reste plus qu'à répondre présent à l'appel, à enfiler votre combinaison et à partir en guerre contre ces satanés aliens.

## MOVIES

### VIRTUA STRIKER 2 VER. 2000.1

Virtua Striker 2 est le jeu de football ultime qui va graphiquement révolutionner tout ce qui s'était fait en la matière. Réalisée par Sega, cette adaptation d'un jeu d'arcade promet de vous faire vivre comme si vous y étiez, **toutes les sensations d'un véritable match de football.**

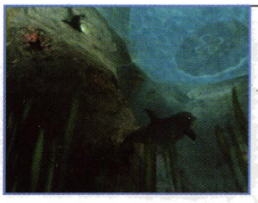
### NBA 2K

On reste dans le sport avec cette simulation de basket-ball. Comme on n'est jamais mieux servi que par soi-même, c'est une nouvelle fois Sega qui est à l'origine de cette petite merveille. Dribbles, smatchs, passes et autres dunks vont sembleront si réalistes que **vous en aurez des courbatures.**

### SLAVE ZERO

Tous les enfants, aujourd'hui devenus grands, nourris avec Goldorak, rêvent encore en secret de pouvoir un jour crier **"Transformation"** en montant dans leur mecha. Si la réalité du XXIe siècle en est loin, ce jeu, inspiré de Blade Runner et de PatLabor, vous donnera au moins l'occasion de piloter un robot géant dans une ville futuriste.

## SLIDE SHOW



### ECCO THE DOLPHIN

La Dreamcast marque le grand retour d'un des plus grands succès de Sega sur Mega Drive. Ecco the Dolphin, entièrement relooké en 3D, revient pour donner **une leçon d'écologie** aux hommes qui semblent avoir oublié que l'océan n'est pas une poubelle.

## COMMENT UTILISER LE CD DE DÉMO...

**Prenez votre CD en évitant de le détériorer ! Évitez au maximum de mettre les doigts dessus et glissez-le dans votre console. Refermez le capot de la Dreamcast et appuyez sur Power. Appuyez ensuite sur Start puis sélectionnez le jeu qui vous intéresse. Enfin, validez avec A pour profiter de la démo ou sur B pour revenir au sommaire. Il suffit de suivre les instructions à l'écran. Si vous voulez plus de précisions, regardez derrière la pochette du CD.**

**Les démos jouables**
Vous pourrez accéder aux commandes des démos jouables avec la croix directionnelle. Ensuite, suivez les instructions. Lorsque la démo est lancée, appuyez sur Start pour revenir directement au sommaire.

**Les autres démos**
Pour ce qui est des autres démos, la manipulation est encore plus simple. Il suffit d'admirer les belles images sans toucher à rien, de préférence bien installé. Et si vous désirez revenir au sommaire, appuyez sur Start.

( On s'en fait une **à quatre**,
les filles ? )

Ludi Factory

**Rendez-vous** *en mars 2000 sur Dreamcast...*

*www.ubisoft.fr* *www.rayman2.com*

© Sega et Dreamcast sont des marques déposées de Sega Enterprises Ltd. Ubi Soft Entertainment tous droits réservés

Ubi Soft

Dreamcast

# Courrier

par Max

**C'est drôle ça, avec le nombre de lettres que je reçois, j'ai l'impression d'être devenu une vraie star ! Max par-ci, Max par-là... Du coup, les reproches fusent des quatre coins de la rédaction : "Arrête de te la jouer", ou encore : "Heureusement que les lecteurs ne voient pas ta tête", ou mieux : "C'est pas à toi que les lecteurs écrivent, c'est à la rédaction." Ainsi, il est temps de redescendre sur Terre, même si je ne peux cacher mon enthousiasme... Bref, merci à vous tous. Autre chose, avant de vous répondre, Karine et Caroline veulent absolument vous envoyer à tous un bisou virtuel. Et croyez-moi, vous faites une bonne affaire. Pfff, même pas jaloux !**

## SALUT À MAX ET À TOUS LES FANS DE LA DREAMCAST

Tout d'abord, je voudrais vous dire bravo pour votre merveilleux magazine très complet. Voici mon problème. En achetant ma console, j'ai eu un CD de démo (Dreamon volume 1). Par la suite, je me suis procuré le CD Dreamon numéro 2 avec votre magazine. Enfin, dans votre dernier numéro (le 2), vous offriez le CD Dreamon volume 4. J'aimerais donc savoir **où est passé le CD démo Dreamon volume 3.**

**Julien, Sébastien, Jean-Jacques, Michel, Edouard, Julie...**

*Ah ! La fameuse question du Dreamon. Il faut bien reconnaître qu'on l'aura entendue, celle-là. Un peu de patience, que diable. Laissez-moi vous expliquer. Le CD de démo est créé par Sega soi-même au niveau européen. Il en sort un par mois. De notre côté, nous éditons un magazine tous les deux mois. En toute logique, nous avons donc le choix entre deux CD différents. Pour notre numéro 2, nous avons choisi le CD 4, pour le numéro que tu as entre les mains, le CD 6... Quant au prochain DM, ben, euh... nous ne savons pas encore !*

*Je t'accorde qu'un problème subsiste : comment récupérer les CD manquants ? Et comme, sans exagérer, nous passons notre vie à penser à vous, nous vous proposons de vous les procurer en renvoyant le coupon à la fin du magazine, à côté de l'abonnement, à la page 117.*

**Max**

## SALUT TOUT LE MONDE,

Alors là, chapeau ! Je me demande comment vous avez fait pour nous pondre un tel chef-d'œuvre du premier coup. **J'ai adoré les rubriques shopping et cinéma...**
J'aurai quelques questions :
1) Y aura-t-il un Final Fantasy sur Dreamcast ?
2 ) Un Riven ?
3) Un bon Doom-like ?
4) Je ne voudrais pas faire le gourmand, mais ce serait sympa d'offrir **un poster en cadeau** dans votre super mag. Bye bye et bonne chance.

**Christophe, Nemours**

*Hello Christophe,*

*Rassure-toi pour les rubriques qui te plaisent, il n'est pas prévu qu'elles disparaissent.*
*1) Pour le moment, rien de ce genre n'est prévu.*
*2) Riven n'est pas prévu non plus. En revanche, il y a beaucoup de chances qu'un Myst-like pointe le bout de son nez très bientôt.*
*3) Quake III Arena est prévu au cours du deuxième trimestre 2000. Comme Doom-like, reconnais qu'il y a plus mauvais !*
*4) Écoute Christophe, tu fais drôlement le gourmand ! Sans que l'idée du poster soit prévue à une date précise, nous en parlons, bien entendu. Il ne reste qu'à trouver le jeu sur lequel nous allons le faire... Et à se lancer.*
*À plus...*

**Max**

## BONJOUR MAX,

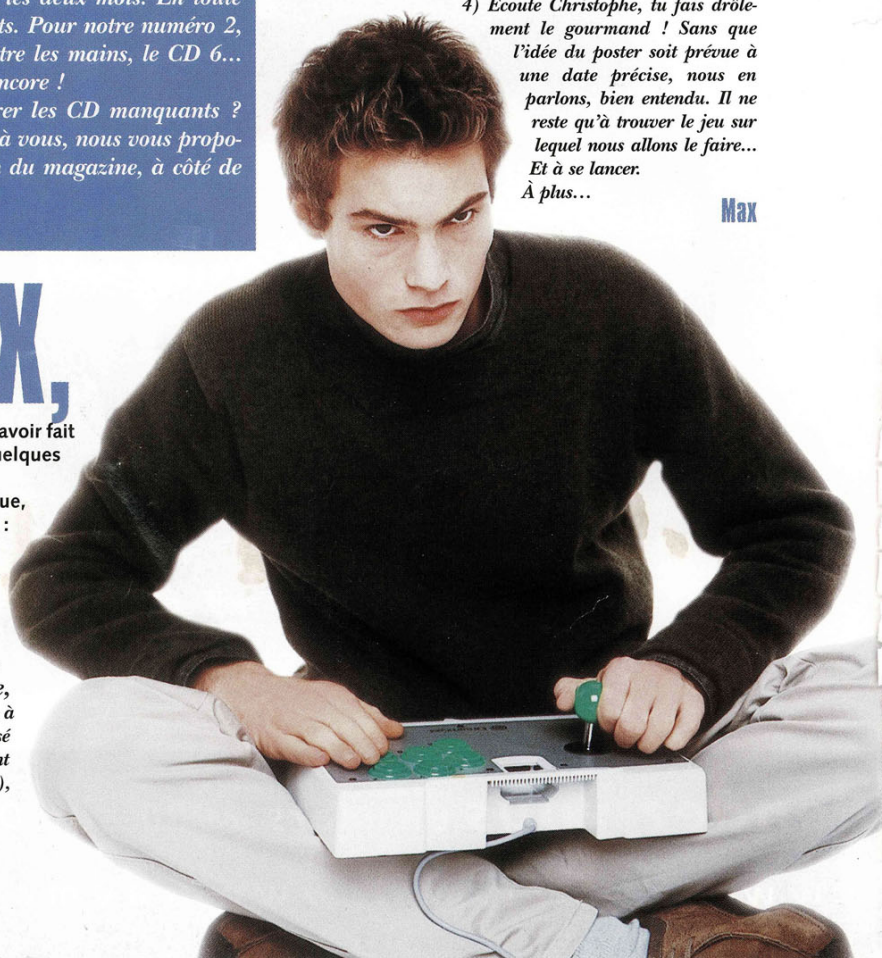
Récemment j'ai acheté une console Dreamcast et je suis satisfait d'avoir fait confiance à Sega. La console me plaît énormément. J'aurai quelques questions à vous poser sur **les sorties des prochains hits.**
Je voudrais savoir quand sont prévues les sorties de Shen Mue, Crazy Taxi, Dead or Live 2, Zombie Revenge et Resident Evil : Code Veronica.

**Sébastien, Chaponost (c'est le nom de la ville ?)**

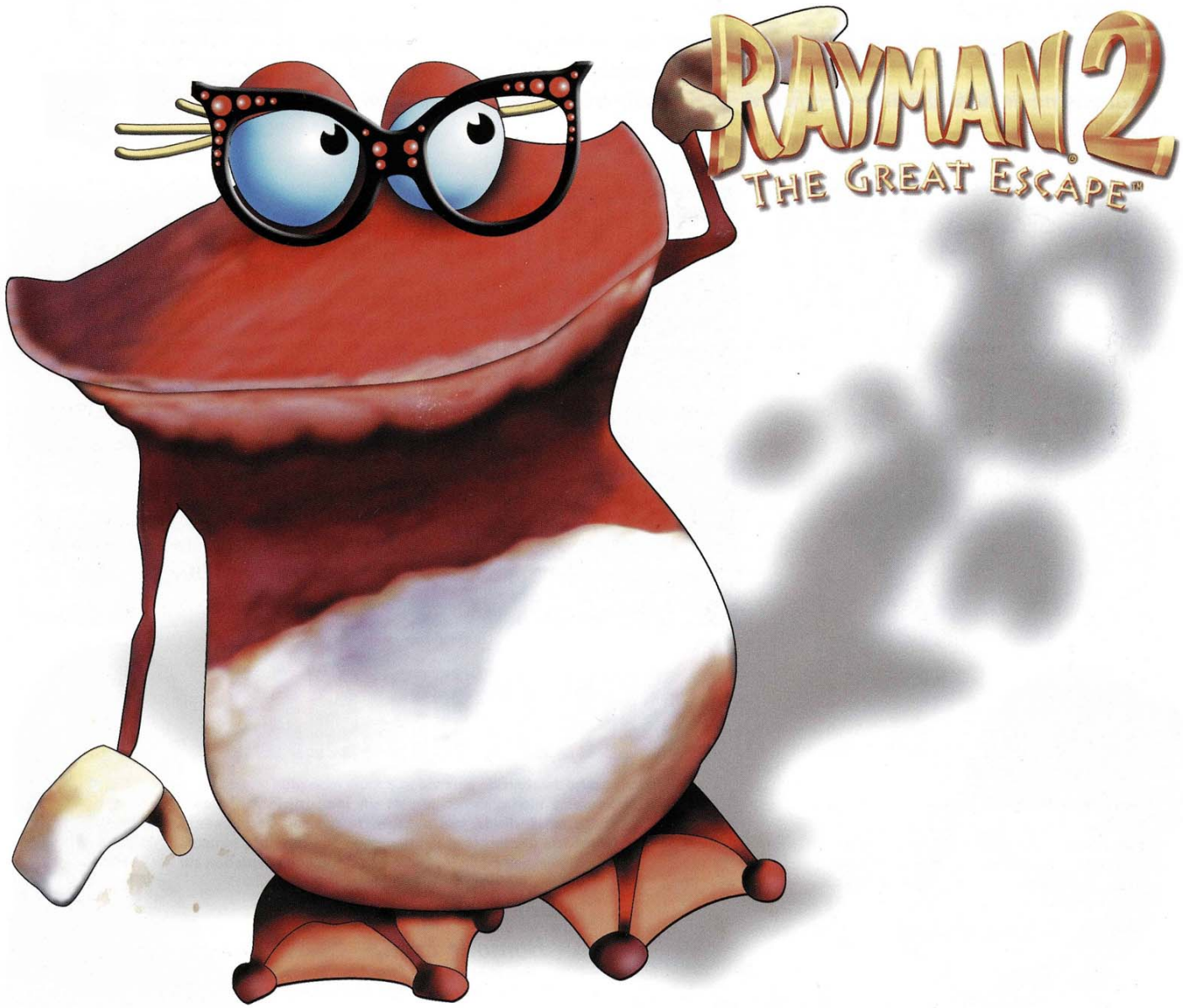
*Hello Seb,*

*Je suis content que tu sois satisfait de ton acquisition (ce qui est bien dans cette rubrique, c'est que tout le monde est content). Alors dans l'ordre, il n'y a pas de date à propos de Shen Mue, nous supposons qu'il sortira à la fin de cette année. Crazy Taxi et Zombie Revenge (zut, j'ai un peu cassé l'ordre) sont prévus en mars, Code Veronica sera disponible cet été. Quant à Dead or Alive 2 (live, alive, dive, five, tout ça, c'est la même chose), aucune date n'est annoncée à l'heure actuelle.*

**Max**



( Jacqueline,
libératrice de **Lums** sur le net... )




Ludi Factory

***Rendez-vous*** *en mars 2000 sur Dreamcast...*

*www.ubisoft.fr* *www.rayman2.com*

© Sega et Dreamcast sont des marques déposées de Sega Enterprises Ltd. Ubi Soft Entertainment tous droits réservés

Ubi Soft ENTERTAINMENT

Dreamcast

# MAX,

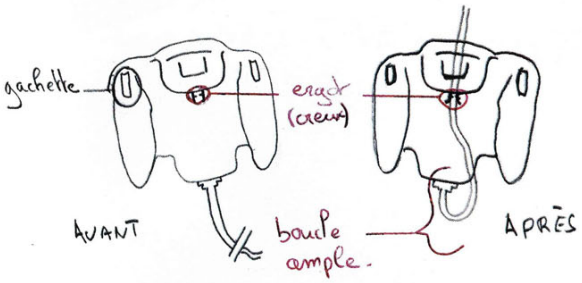
Je me permets de t'écrire parce que je suis **l'acteur principal du clip publicitaire** et la tête d'affiche de la campagne. Lecteur du magazine officiel de Dreamcast, je tiens à féliciter toute l'équipe de la rédaction. Possesseur de la Dreamcast, je suis beaucoup plus renseigné grâce à votre magazine... Bravo à tous. Amitiés.

**Pierrot, Marseille**

***Cher Pierrot,***

***Voici une agréable surprise.*** *Merci pour tes encouragements. Et puis tant qu'on en est à se faire des compliments, on trouve que ta présence rend la campagne de Sega vachement efficace. Je t'appelle très bientôt... Bien à toi !*

**Max**




# BONJOUR À TOUTE L'ÉQUIPE

Ce serait sympa de dire aux lecteurs que Sega ne s'est pas planté dans la conception de sa manette officielle (en ce qui concerne le câble connecté à l'inverse des autres manettes). En fait, **il y a un petit creux sous la manette**, sous les slots de connexion du VM, qui servent à coincer le câble afin qu'il ne vous embête plus. Il faut tout de même prévoir une boucle ample pour ne pas l'abîmer.

**Lionel, La Valette-du-Var**

***Renseignement donné*** *aux autres joueurs qui ne l'avaient pas remarqué : bravo Lionel.* ***Avec dessin, à l'appui,*** *en plus.*

**Max**

# BONJOUR MAX,

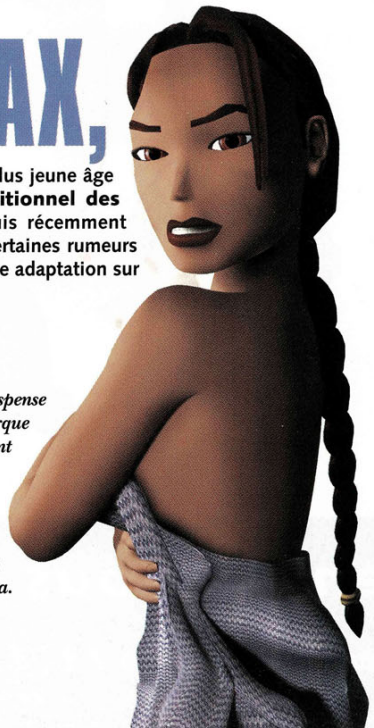
Je suis grand amateur de jeux vidéo depuis mon plus jeune âge et, comme bien d'autres, je suis **un inconditionnel des aventures de la belle Lara**. Je me suis récemment connecté à Internet et j'ai remarqué que certaines rumeurs commençaient à se répandre au sujet d'une adaptation sur Dreamcast. Alors Max, info ou intox ?

**Frédéric, Amiens**

***Bonjour Fred,***

*Bon, je ne vais pas faire durer le suspense plus longtemps : info. Et je remarque par là même que tu es drôlement bien renseigné. L'annonce officielle n'est tombée que très récemment. Va faire un tour* ***dans nos pages d'actus,*** *les petits gars de la rédac sont eux aussi des fans des avantages de Lara.*

**Max**



**( C'est beau, c'est fluide, ça bouge bien...**
**C'est comme moi, quoi... )**

Ludi Factory

**Rendez-vous** *en mars 2000 sur Dreamcast...*

*www.ubisoft.fr* *www.rayman2.com*

© Sega et Dreamcast sont des marques déposées de Sega Enterprises Ltd. Ubi Soft Entertainment tous droits réservés.

Ubi Soft ENTERTAINMENT

Dreamcast

# SALUT MAX, QUESTIONS EN VRAC

**Votre magazine est super. Clair, bourré d'infos et bien organisé. J'ai quand même quelques suggestions à vous soumettre pour l'améliorer :**
**1) Pourquoi ne pas instaurer un système de notation sur 20. Cela ne serait-il pas plus précis ?**
**2) Pourquoi mettre des rubriques qui n'ont rien à voir avec le jeu ? Je ne dis pas qu'elles sont mal faites, au contraire, mais je me demande ce qu'elles font là ?**
**3) Comment attribuez-vous le nombre de pages par jeu ?**

**Samuel, Paris**

## *Hello Samuel,*

*1) On s'est vraiment posé la question et puis un journaliste a lancé : "Ah ! Ça me rappelle le lycée." Non, je rigole. Plus sérieusement, les deux systèmes de notation comportent des faiblesses. Lorsque tu notes sur 20, la différence entre 12 et 13 est minime. En revanche, adopter un système de notation sur 10 demande aux journalistes de réfléchir avec plus de sérieux sur la note finale. Vois-tu, il existe une grosse différence entre 4 et 5 ou 6 et 7. De toutes façons, il fallait trancher, le rédacteur en chef l'a fait.*
*2) Tu dois faire allusion aux pages en fin de magazine. Nous avons décidé cela pour sortir justement du jeu, pour affirmer un peu qu'il y a aussi une vie en dehors et que tout ne doit pas être centré sur le seul jeu. Objectivement, ces rubriques ne prennent pas une place débordante dans le mag, et elles permettent de souffler un peu après avoir lu une centaine de pages uniquement consacrées au jeu et à la console.*
*3) Lorsque nous recevons les jeux à la rédaction, nous les essayons tous. Certains méritent une attention toute particulière, les autres un peu moins. De même, il y a plus de choses à dire sur certains jeux et... moins sur d'autres. Imagine que nous ayons testé Soul Calibur sur une page... Bizarre, non ?*

**Max**

J'aurai juste une petite question à vous poser. Habitant d'Aurillac, **je ne peux pas me connecter sur Internet.** Il n'existe pas de serveur Sega. Les petites villes seraient-elles pénalisées par rapport aux grandes villes ?
**Stéphane, Aurillac**
*Certains connectés ont, en effet, connu quelques surprises lors des premières inscriptions. Mais selon les sources officielles, tous les problèmes sont aujourd'hui réglés.*

Votre magazine passera-t-il un jour **en mensuel** ?
**Yohann, Bonneuil**
*Ça y est, ça commence, jamais content. C'est en discussion.*

Je voudrais savoir si on peut **lire les DVD** avec la Dreamcast ?
**Jérémy, Noisiel**
*Non (faut savoir faire concis, parfois).*

Lorsque je soulève le capot de ma console, je remarque que le disque tourne très très vite. N'y a-t-il pas **risque de surchauffe ?** Le moteur est-il fiable ?
**Stéphane, Angers**
*Rassure-toi, il y a un ventilateur intégré pour éviter que le moteur ne chauffe trop, exactement comme sur une voiture. As-tu déjà soulevé le capot de ta voiture en roulant ? Ça tourne également vachement vite !*

Pourquoi il n'y a **que des mecs** qui testent les jeux ?
**Marie, Le Croisic**
*Voilà une question qu'elle est intéressante... Il est vrai que d'une manière générale, le monde des jeux vidéo est envahi par la gent masculine. Reste à savoir pourquoi. Alors que certains pensent qu'il n'existe que trop peu de jeux réservés aux filles, d'autres aiment à penser que les jeux vidéo, "c'est fait pour les mecs, les vrais !" Cela dit, avec l'avènement en France des jeux vidéo depuis quelques années, le public s'élargit, les genres de jeux évoluent, se diversifient et, par conséquent, la proportion de filles augmente. D'abord chez les joueurs, puis chez les testeurs (testeuses ?). Bien entendu, nous sommes loin d'avoir au sein de notre rédaction des dizaines de filles prêtes à tester n'importe quel jeu. Cependant, certaines ont déjà postulé pour un poste de testeuse... d'où un progrès considérable. Alors, réveillez-vous les filles !*

La fille qui est page 43 du magazine numéro 2, c'est **une Miss Dreamcast ?**
**(anonyme)**
*Non, c'est ma sœur.*
*Pourquoi, elle te plaît, ma sœur ?*

C'est possible d'avoir **le mail de Karine et Caroline ?**
**Kromba Khaled, Toulouse**
*Non, ce sont mes sœurs.*
*Pourquoi, elles te plaisent pas, mes sœurs ?*

À quand un jeu de rugby ?
**François**
*Quand la France gagnera la coupe du monde.*

Par exemple, **WarCraft III** sortira sur Dreamcast et je suppose qu'il possédera la possibilité online. Mais le même jeu sortira-t-il aussi sur PC ?
**Mic, Nancy**
*C'est marrant, dans ta phrase, j'aurais juste changé l'ordre. WarCraft 3 sortira sur PC et proposera sans aucun doute le jeu online. Mais sortira t-il sur Dreamcast ? Pour le moment, rien de prévu.*

J'aimerais savoir si vous êtes **influencés par Sega** pour les notes ?
**Perry, Vienne**
*Tous les jours, y a Monsieur Sega qui vient dans nos locaux et il nous crie dessus pour qu'on ne mette que des bonnes notes aux jeux. Non, je plaisante. Sega n'intervient jamais sur les notes, ni sur autre chose. Si un jeu est mauvais, nous l'écrivons, c'est bien normal quand même !*

Vous ne chercheriez pas **du monde pour écrire**, par hasard ?
**Paul, Vannes**
*Toujours pas, les demandes sont nombreuses et l'offre est faible.*

**Qui répond** au courrier ?
**Fabienne, Rouen**
*Ben moi, quelle question.*

Max, est-ce que tu réponds **à tout le monde** ?
**Isabelle, Asnières**
*Compte tenu du nombre de lettres, je ne peux, hélas ! répondre à tout le monde. En fait, je ne réponds qu'aux filles...*

## ÉCRIVEZ À

**Max - Dreamcast, le Magazine officiel**
**24, rue Jacques-Dulud • 92575 Neuilly-sur-Seine Cedex**

# FIGHT IN*

## DEADLY SKIES

Recrute mercenaire ...
Missions aériennes ...
Aucun support officiel ... Vaste choix d'appareils ... Détails des objectifs sur demande ...URGENT

*COMBAT DANS DEADLY SKIES

POUR TOUS PUBLICS
SYNDICAT DES EDITEURS DE LOGICIELS DE LOISIR

Hot Line
08 36 68 16 15*

3615 KONAMI*
*2,23F/ Mn

internet :www.konami-europe.com

©1999 Konami Co., Ltd. All Rights Reserved. "Deadly Skies" is a trademark of KONAMI Co., Ltd. Developped by KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT YOKOHAMA.
SEGA and Dreamcast is a registered trademarks or trademarks of Sega Entreprises Ltd.

Dreamcast.

KONAMI®

# ÉDITORIAL

## Enfin les beaux jours reviennent...

Cette période de début d'année est souvent synonyme de calme plat dans notre petit monde des jeux vidéo, après la tempête des fêtes et les sorties de jeux en pagaille. Les éditeurs se font discrets, les testeurs partent au ski et les joueurs terminent les softs qu'ils ont en cours depuis Noël. Eh bien ! figurez-vous que le rythme ne baisse pas en ce début de saison (encore l'effet 2000 ?). Notre console préférée continue d'être alimentée de toute part, que ce soit par Sega ou par les éditeurs tiers, et ce, avec des jeux qui valent franchement le détour. Outre le fabuleux Rayman tant attendu, des titre "énormes" pointent le bout de leur nez. Jugez plutôt : Crazy Taxi, Zombie Revenge, Virtua Striker, Resident Evil, Shadow Man, Soul Reaver et bien d'autres. Sans oublier l'annonce de l'arrivée prochaine de la sensuelle Lara en GD-Rom. De quoi voir l'avenir avec optimisme...

Bonne lecture à tous, et cessez de m'appeler (il ne faut plus m'appeler, jamais, en aucun cas) pour commander les CD démos 3 et 5. Vous pouvez désormais les commander en fin de mag (page 117).

**Jean-François Vié**

PS : Quelque chose ne vous plaît pas, vous avez un coup de gueule à passer ou alors vous adorez le mag et vous n'avez que des compliments à formuler ? N'hésitez pas à écrire à Max : **Dreamcast Magazine**, rubrique "quelque chose ne me plaît pas, j'ai un coup de gueule à passer ou alors j'adore le mag et au final, je n'ai que des compliments à formuler" 24, rue Jacques-Dulud - 92575 Neuilly-sur-Seine Cedex.

Dreamcast LE MAGAZINE OFFICIEL

**Dreamcast, le Magazine officiel est édité par M6 Editions, S.A. au capital de 50 000 euros, filiale de M6 Interactions.** Directeur de la publication : Régis Ravanas. Directeur de la rédaction : Olivier Jacobs. Rédacteur en chef : Jean-François Vié. Directeur de création : Antoine du Payrat. Maquettiste : Fabrice Bloch. Secrétaire de rédaction : Philippe Abitbol. Responsable marketing : Jean-Baptiste Viney. Responsable promotion : Pascal Broussot. Directeur des ventes : Didier Dostes. Service juridique : Pascal Bourdette, Charlotte Gay. Ont collaboré à ce numéro : Nicolas Buret, Guillaume de Casaban, Frédéric Danilewsky, Sébastien Lucaire, Christophe Molignier, Pierre Puttemans, Karine Saporo, Caroline Toussaint. Photos : Jacques Giaume, Stéphane Gisard, DR. Photogravure : Num'ere graphique, 113 avenue Charles De Gaulle, 92200 Neuilly-sur-Seine. Imprimé en France par Quebecor, 6 route de la Ferté-sous-Jouarre, 77440 Mary-sur-Marne. N°ISNN : en cours. Dépôt légal : mars 2000. Loi N° 49-956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse. Comité de direction : Robin Leproux, *Directeur Général adjoint de M6* ; Michel Rey, *Directeur Général adjoint de M6* ; Laurent Agrech, *Directeur financier de M6*.
La rédaction n'est pas responsable des textes et photos publiés qui engagent la seule responsabilité de leurs auteurs. Toute reproduction de textes, photos, dessins ou logos publiés dans ce numéro est rigoureusement interdite sans accord écrit de l'éditeur. Les documents reçus ne sont pas rendus et leur envoi implique l'accord de l'auteur pour leur libre publication. © 2000 M6 Editions. **Dreamcast, le Magazine Officiel** est composé d'un magazine et d'un CD de démonstration au format Dreamcast qui ne peuvent être vendus séparément. Service des ventes : Promevente - Contact : Stéphanie Lecornec, N° vert : 0 800 19 84 57 ou 01 41 34 95 67, terminal EB6.

**Dreamcast, le Magazine Officiel** 24 rue Jacques Dulud, 92575 Neuilly-sur-Seine Cedex Tél. : 01 41 92 64 12.
Publicité : 24 rue Jacques Dulud, 92575 Neuilly-sur-Seine Cedex. Tél. : 01 41 92 66 12. Service abonnement **Dreamcast, le Magazine Officiel** : 05 61 43 49 69

# SOMMAIRE


| | |
|---|---|
| Le courrier | 4 |
| Dream Arena | 14 |
| V-Rally 2, les premières images | 18 |
| Actualités | 20 |

## PREVIEWS 35

| | |
|---|---|
| Rayman 2 | 36 |
| Zombie Revenge | 46 |
| Fur Fighters | 50 |
| MDK 2 | 52 |
| 4 Wheel Thunder | 54 |
| Slave Zero | 56 |

## TESTS 57

| | |
|---|---|
| Virtua Striker 2 ver. 2000.1 | 58 |
| Resident Evil 2 | 62 |
| Crazy Taxi | 66 |
| Shadow Man | 70 |
| NBA 2K | 74 |
| Re-Volt | 76 |
| Soul Reaver | 78 |
| Deadly Skies | 80 |
| Vigilante 8 : 2nd Offense | 82 |
| Fighting Force 2 | 84 |
| Soul Fighter | 86 |
| Sega Worldwide Soccer 2000 | 88 |
| Tee-Off | 90 |
| NFL Quaterback Club 2000 | 91 |
| South Park : Chef's Luv Shack | 91 |

## AIDES DE JEU

| | |
|---|---|
| Sonic Adventure | 94 |

| | |
|---|---|
| Codes | 104 |
| Internet | 106 |
| Shopping | 110 |
| Cinéma | 112 |
| Vidéos / DVD | 114 |
| Musique | 116 |
| Abonnement | 117 |
| Anciens numéros / anciens CD | 117 |

fun radio
En partenariat avec FUN RADIO

*Écoutez l'émission Fun Attitude du lundi au vendredi à 12 h 30 et gagnez 2 fois 5 jeux d'un seul coup et d'un seul !!*

# Au cœur de l'action avec les démonstrations Micromania

## Démonstrations

**MERCREDI 16 FEVRIER - SAMEDI 19 FEVRIER**

DEADLY SKIES

Détruire un avion, bombarder un camp militaire ou couler un bateau, de jour comme de nuit vous avez le choix des armes ainsi que de l'avion (F15, A10, MIG).

## Démonstrations

**MERCREDI 23 FEVRIER - SAMEDI 26 FEVRIER**

CRAZY TAXI

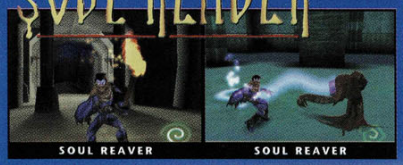
Vite !!! Le client est pressé, amenez-le à destination le plus rapidement possible en utilisant tous les raccourcis. Tout est permis. Ce jeu de course complètement déjantée est l'adaptation fidèle de la borne d'arcade Naomi.

## et bientôt...

NBA 2000

Une animation et une jouabilité d'une qualité jamais atteinte : tous les mouvements sont rapides et fluides grâce aux 1600 gestes reproduits par la Motion Capture. Tous les joueurs, les équipes et les logos sont représentés, et même les carnets de notes des entraîneurs professionnels ont été ajoutés pour rendre cette simulation la plus réaliste au monde.

LEGACY of KAIN SOUL REAVER




Soul Reaver vous replonge dans l'univers inquiétant du pays de Nosgoth où Lord Kain commença sa conquête vampirique du monde. Évoluez dans un monde en 3D aux graphismes en haute résolution, résolvez les énigmes qui vous barreront la route, déjouez les pièges des 11 boss et des 20 ennemis différents. Utilisez votre puissante arme ainsi que vos différents pouvoirs afin venir à bout des armées de Kain.

Tous les mercredis et samedis
dans tous les Micromania et sur écran géant
un démonstrateur vous permet
de découvrir tous les coups,
toutes les techniques
et toutes les astuces des meilleurs jeux.

# MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

## La Mégacarte

Gratuite avec le premier achat !
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !
Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 F.
** Remise non applicable sur les Consoles*

## Recyclez vos jeux !

Revendez vos anciens jeux et découvrez les nouveautés ! Micromania reprend* vos jeux PlayStation, Dreamcast et Nintendo 64. * Voir conditions à la caisse.

## LES MICROMANIA

**06 MICROMANIA ANTIBES** NOUVEAU
C.Ccial Carrefour Antibes
06600 Antibes

**78 MICROMANIA LE MANS** NOUVEAU
C.Ccial Auchan La Chapelle-Saint-Aubin
78650 La Chapelle-Saint-Aubin

**75 MICROMANIA MONTPARNASSE GARE** NOUVEAU
Gare Paris Montparnasse - Niveau B/55,41
Hall Vasarely - 75015 Paris - Tél. 01 56 80 04 00

**78 MICROMANIA MONTESSON** NOUVEAU
C.Ccial Carrefour - 78360 Montesson
Tél. 01 61 04 19 00

**94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY** NOUVEAU
C.Ccial Auchan Val de Fontenay
9412 Fontenay-sous-Bois - Tél. 01 53 99 18 45

**13 MICROMANIA LA VALENTINE** NOUVEAU
C.Ccial Géant La Valentine - 13001 Marseille
Tél. 04 91 35 72 72

**13 MICROMANIA LE MERLAN** NOUVEAU
C.Ccial Carrefour Le Merlan - 13014 Marseille
Tél. 04 95 05 33 45

**45 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE** NOUVEAU
C.Ccial Auchan Les Trois Fontaines
45146 St-Jean-de-la-Ruelle - Tél. 02 38 22 12 38

### PARIS

**75 MICROMANIA FORUM DES HALLES**
1, rue des Pirouettes - Niveau 2 - 75001 Paris - Tél. 01 55 34 98 20

**75 MICROMANIA MONTPARNASSE**
126, rue de Rennes - 75006 Paris - Tél. 01 45 49 07 07

**75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES**
Galerie des Champs - 84, av. des Champs-Elysée - Tél. 01 42 56 04 13

**75 MICROMANIA OPÉRA**
Passage des Princes - 5, bvd des Italiens - 75002 Paris - Tél. 01 40 15 93 10

**75 MICROMANIA ITALIE 2**
C. Ccial Italie 2 - Niveau 2 - 75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

**75 MICROMANIA EOLE**
Gare Saint-Lazare - 75008 Paris - Tél. 01 44 53 11 15

### RÉGION PARISIENNE

**77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE**
C. Ccial Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière -Tél. 01 64 87 90 33

**78 MICROMANIA VÉLIZY 2**
C. Ccial Velizy 2 - 78140 Vélizy - Tél. 01 34 65 32 91

**78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN**
C. Ccial St-Quentin - 78000 St-Quentin-en-Yvelines
Tél. 01 30 43 25 23

**78 MICROMANIA PLAISIR**
C. Ccial Grand-Plaisir - 78370 Plaisir-les-Clayes
Tél. 01 30 07 51 87

**91 MICROMANIA LES ULIS 2**
C. Ccial Les Ulis 2 - 91940 Les Ulis - Tél. 01 69 29 04 99

**91 MICROMANIA ÉVRY 2**
C. Ccial Evry 2 - 91022 Evry - Tél. 01 60 77 74 02

**92 MICROMANIA LA DÉFENSE**
C. Ccial Les Quatre Temps - Niveau 1 - 92800 Puteaux
Tél. 01 47 73 53 23

**93 MICROMANIA BEL'EST**
C. Ccial Bel'Est - 93170 Bagnolet - Tél. 01 41 63 14 15

**93 MICROMANIA PARINOR**
C. Ccial Parinor - Niveau 1 - 93006 Aulnay-sous-Bois
Tél. 01 48 65 35 39

**93 MICROMANIA ROSNY 2**
C. Ccial Rosny 2 - 93110 Rosny-sous-Bois
Tél. 01 48 54 73 07

**93 MICROMANIA LES ARCADES**
C. Ccial Les Arcades - Niveau Bas - 93606 Noisy-le-Grand
Tél. 01 43 04 25 10

**94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL**
C. Ccial Carrefour Grand Ciel - 94200 Ivry/Seine - Tél. 01 45 15 12 06

**94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE**
C. Ccial Belle-Épine - Niveau Bas - 94561 Thiais - Tél. 01 46 87 30 71

**94 MICROMANIA CRÉTEIL**
C. Ccial Créteil Soleil - Niveau Haut - 94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11

**94 MICROMANIA BERCY 2**
C. Ccial Carrefour Bercy 2 - 94200 Charenton-Le-Pont - Tél. 01 41 79 31 61

**95 MICROMANIA CERGY**
C. Ccial Les 3 Fontaines - Niveau Bas - 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

# www.micromania.fr

## Pour tout savoir, à tout moment sur tous les jeux !

**NOUVEAU !**
*17000 codes, astuces soluces à consulter gratuitement*

**FLASH-INFOS :**
L'information de dernière minute.

**INFORMATIONS :**
L'actualité des jeux, les démonstrations en magasin...

**AGE OF EMPIRES 2 :**
Pour chaque nouveauté, nous effectuons un test : découvrez le verdict de nos testeurs et leur commentaire.

**ZONE MICROMANE :** Avec la Mégacarte consultez en temps réel le prix de reprise des jeux, votre compte personnel, le total de vos avoirs, les coordonnées des Micromania...

**À LA UNE SUR :**
Allez directement à l'information PlayStation, Dreamcast, PC, GameBoy...

**CODES ET ASTUCES**
Consultez dès maintenant et gratuitement 17000 codes, astuces, soluces ! Profitez gratuitement des solutions complètes des tops du moment : Crash Team Racing, Age of Empires 2, Final Fantasy 8...

**ZOOMS :**
140 nouveaux Zooms sur les meilleurs jeux du moment à découvrir d'urgence !

**OFFRE PRIVILÈGE**
Si vous n'avez pas encore d'accès internet, Micromania et Liberty Surf vous offrent en magasin votre kit d'accès gratuit* à Internet

**GAGNEZ DES JEUX**
Votez, donnez votre avis, indiquez-nous les 3 jeux que vous voulez acheter... et gagnez** peut-être chaque semaine vos jeux préférés ainsi que des Bons de Réduction de 50 F.

**PROCHAINES SORTIES :**
Consultez en temps réel les dates de sortie de vos prochains jeux préférés et soyez prévenus par e-mail le jour même de leur disponibilité en magasin.

**ÇA VIENT DE SORTIR :**
Consultez en temps réel les dernières nouveautés disponibles pour chaque Console et pour PC.

**E-NEWS MICROMANIA**
Soyez informé GRATUITEMENT chaque semaine de l'actualité du jeu vidéo par une e-news en nous communiquant simplement votre adresse e-mail.

***L'actualité de votre Micromania en instantané sur www.micromania.fr***

***Informez-vous sur les promotions, les démonstrations, les événements qui ont lieu dans votre Micromania.***

* Hors coût des communications téléphoniques au tarif local. ** Jeu gratuit sans obligation d'achat. 1 gagnant par semaine

PROVINCE

06 MICROMANIA CAP 3000
C. Cial Cap 3000 -RDC - 06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE
C. Cial Nice-Etoile - Niveau -1 - 06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

13 MICROMANIA VITROLLES
C. Cial Carrefour Vitrolles 13741 Vitrolles - Tél. 04 42 77 49 50

13 MICROMANIA AUBAGNE
C. Cial Auchan Barnéoud - 13400 Aubagne - Tél. 04 42 82 40 35

21 MICROMANIA DIJON
C. Cial La Toison d'Or - 21000 Dijon - Tél. 03 80 28 08 88

31 MICROMANIA TOULOUSE
C. Cial Carrefour - 31127 Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

34 MICROMANIA MONTPELLIER
C. Cial Le Polygone - Niveau Haut - 34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

44 MICROMANIA NANTES
C. Cial Beaulieu - 44000 Nantes - Tél. 02 51 72 94 96

45 MICROMANIA ORLÉANS
C. Cial Place d'Arc - 45000 Orléans - Tél. 02 38 42 14 50

51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
C. Cial Cora-Cormontreuil - 51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76

54 MICROMANIA NANCY
C. Cial Saint-Sébastien - 54000 Nancy - Tél. 03 83 37 81 88

57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT
C. Cial Semécourt - 57280 Metz-Semécourt - Tél. 03 87 51 39 11

59 MICROMANIA RONCQ
C. Cial Auchan - 59223 Roncq - Tél. 03 20 27 97 62

59 MICROMANIA LEERS
C. Cial Auchan - 59115 Leers - Tél. 03 28 33 96 80

59 MICROMANIA EURALILLE
C. Cial Euralille - Rez-de-chaussée - 59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

59 MICROMANIA LILLE V2
C. Cial Villeneuve d'Ascq - 59650 Villeneuve d'Ascq - Tél. 03 20 05 57 58

62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE
C. Cial Cité-Europe - 62231 Coquelles - Tél. 03 21 85 82 84

62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
C. Cial Auchan - 62950 Noyelles-Godault - Tél. 03 21 20 52 77

67 MICROMANIA STRASBOURG
C. Cial Place des Halles - Niveau Haut - 67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

67 MICROMANIA ILLKIRCH
C. Cial Auchan - 670400 Illkirch - Tél. 03 90 40 28 20

68 MICROMANIA MULHOUSE
C. Cial Ile Napoléon - 68110 Mulhouse Illzach - Tél. 03 89 61 65 20

69 MICROMANIA ECULLY
C. Cial Grand-Ouest - 69130 Ecully - Tél. 04 72 18 50 42

69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
C. Cial La-Part-Dieu - Niveau 1 - 69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest - Tél. 04 72 37 47 55

69 MICROMANIA SAINT-GENIS
C. Cial Saint-Genis 2 - 69230 Saint-Genis Laval - Tél. 04 72 67 02 92

74 MICROMANIA ANNECY
C. Cial Auchan-Epagny - 74330 Epagny - Tél. 04 50 24 09 09

76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
C. Cial St-Sever - 76000 St-Sever - Tél. 02 32 18 55 44

83 MICROMANIA MAYOL
C. Cial Mayol - 83000 Toulon - Tél. 04 94 41 93 04

83 MICROMANIA GRAND-VAR
C. Cial Grand-Var - 83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

84 MICROMANIA AVIGNON
Espace Soleil - 84130 Le Pontet - Tél. 04 90 31 17 66

# DREAM ARENA

**La première chose que vous voyez en vous connectant sur Internet avec votre console, c'est la page d'accueil de Dream Arena. Un vaste site, mis en place par Sega, que vous devez apprendre à connaître sur le bout des doigts pour tirer pleinement parti des possibilités offertes par votre Dreamcast. Suivez le guide...**

## PAS DE PANIQUE

Installer un réseau aussi vaste en si peu de temps entraîne inévitablement quelques soucis de-ci, de-là. Imaginez-vous que vous étiez, avant les fêtes de fin d'année, pas loin de 150 000 en Europe à utiliser votre Dreamcast pour accéder à Internet et plus de 40 000 en France. Une infime minorité (environ 0,01 % officiellement) de ceux qui se sont inscrits avant le 10 décembre dernier ont connu des problèmes de facturation liés à l'ancien système d'enregistrement. En gros, les communications locales étaient facturées au prix des communications nationales, ce qui fait une différence sensible sur la note de téléphone...

Tout est depuis rentré dans l'ordre, les victimes de ce problème ont été totalement remboursées et le système d'enregistrement entièrement révisé. Donc, pas de panique. Résumons-nous : si vous vous êtes inscrit après le 10 décembre 1999, pas de soucis. Si vous vous êtes inscrit avant le 10 décembre, la page d'accueil du Dream Arena vous explique tout ce qu'il faut savoir pour réinstaller votre abonnement, histoire d'être sûr de n'avoir aucun problème de ce genre. Suivez attentivement les indications et vous pourrez surfer tranquille.
Si vous avez été victime de ce bug de facturation, écrivez à Sega en expliquant votre cas, et accompagnez votre courrier d'une facture détaillée de vos communications.

**Sega France**, 21-37, rue de Stalingrad, 94742 Arcueil Cedex.

Pour construire une véritable communauté d'utilisateurs de Dreamcast sur Internet, Sega n'a pas lésiné. Le site Dream Arena est l'un des pivots de l'accès Internet *via* la console. Mélangeant à la fois un solide site web et une interface indispensable pour accéder à certaines fonctions de base comme l'e-mail ou la configuration de votre accès, c'est un passage obligé pour l'Internaute à la sauce "Sega". Si vous voulez filer directement explorer le fin fond du Net, activez le menu gauche en entrez une destination grâce à la fonction "aller à...".

### AVANT DE VOUS RUER À L'EXTÉRIEUR...

... prenez le temps de visiter le ventre de la bête. La page d'accueil vous informe des dernières nouveautés du site et vous permet d'accéder à toutes les rubriques disponibles d'un simple coup de paddle. Un compteur absolument immanquable vous informe également de l'état de votre boîte aux lettres. C'est d'ailleurs l'une des fonctions essentielles du Dream Arena : envoyer et recevoir des e-mails. Comment faire ? Rien de plus simple : en choisissant l'option "mail" à gauche de l'écran pour accéder à l'interface gérant votre courrier. Vous serez, espérons-le, amené très rapidement à y passer une bonne partie de votre temps. Apprenez donc à la maîtriser parfaitement. Sega vous adresse d'ailleurs un message de bienvenue. L'occasion idéale pour se faire la main. Pour une présentation des bienfaits des e-mails sur votre santé ou sur leur utilisation au quotidien, reportez-vous à notre rubrique Internet page 106.

### TU VAS PARLER, OUI ?

Envie de discuter en direct avec d'autres possesseurs de Dreamcast ? Le forum a été créé pour vous. En choisissant l'option "dialogue" puis "forum" dans l'interface de navigation, vous pourrez rapidement vous attribuer un pseudo et accéder aux différentes zones de discussions en temps réel. L'anglais y reste largement majoritaire, mais de nombreux Français s'y retrouvent le soir. En attendant le jeu en réseau, c'est l'occasion de tenter d'impressionner vos futurs adversaires.

## SE TENIR INFORMÉ

L'actualité du jeu prend évidemment une place importante sur le site. Les prochaines sorties, les présentations des jeux disponibles, un espace pour que chacun d'entre vous puisse exprimer ses opinions sur un jeu, des trucs et astuces, bref de quoi être au courant de l'actualité de votre console. Pour y accéder, pointez sur la rubrique "Jeux" de l'interface. On peut cependant regretter que Dream Arena ne soit pas aussi fourni que certains autres sites sur Internet au niveau des news les plus chaudes et des dernières rumeurs de sorties. Canal officiel Sega oblige. Pour finir le chapitre sur l'information, notons qu'un partenariat avec le site Excite alimente la rubrique "Vie Moderne" en nouvelles du monde et en résultats sportifs.

## ENTREZ VOTRE NUMÉRO DE CARTE BLEUE

Une boutique en ligne vous permet de vous ruiner sans même avoir à jouer des coudes dans les grands magasins. On y trouve tout ce qui est indispensable au joueur Dreamcast : de la console elle-même aux jeux en passant par les périphériques. La sécurité des transactions y est garantie et les délais de livraison sont équivalents à ceux d'un bon service de vente par correspondance.

Bref, Dream Arena est au cœur de l'accès Internet gratuit de la Dreamcast. Son design soigné rend la visite agréable et même le plus néophyte des internautes devrait s'y retrouver sans difficulté. Apprendre à en connaître les recoins avant de se lancer sur le Net apportera aux débutants quelques notions de bases indispensables pour surfer correctement. ■

## RÊVES SUR COMMANDE

Vous avez toujours rêvé de voir un dauphin faire du saut à l'élastique ? Ou d'avoir le privilège de recevoir Yvette Horner nue dans votre salon pour animer votre anniversaire ? Ou de vous payer le luxe d'un aller-retour Paris-New York en Concorde, histoire de flamber devant vos potes ? Sega a décidé de vous donner votre chance avec le concours Xtreme Dream. Toutes les semaines, jusqu'au 3 mars 2000, vous pourrez entrer votre rêve le plus fou (dans la limite du réalisable, entendons-nous) en vous connectant au Dream Arena et participer ainsi à un tirage au sort hebdomadaire. Tout ce que vous avez à faire, c'est de rédiger en douze mots maximum votre rêve, de l'envoyer et de croiser les doigts. Un rêve par semaine sera réalisé par Sega, pas plus : mais vous pourrez rejouer tous les sept jours jusqu'à la fin de ce concours. Pour éviter les déceptions, sachez que votre rêve doit pouvoir se réaliser pour un maximum de £3.500 (soit environ 35 000 F, ça laisse de la marge). Ne tardez pas, en mars il sera trop tard !

# L'EVOLUTION DE LA MACHINE DE GUERRE...

AU MILIEU DU CHAOS GÉNÉRAL, VOUS ÊTES LE DERNIER ESPOIR DE L'HUMANITÉ.

VOTRE MISSION: PRENDRE LE CONTRÔLE DE L'ARME LA PLUS SOPHISTIQUÉE QUI EXISTE

...ET TAPER DANS LE TAS !

...EST DESORMAIS ACHEVÉE

INFOGRAMES

Dreamcast.

PC CD ROM

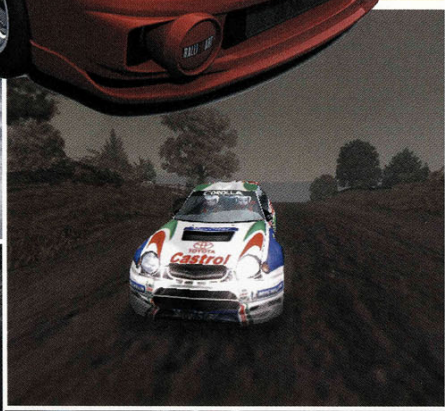
www.Slavezero.com
www.fr.infogrames.com

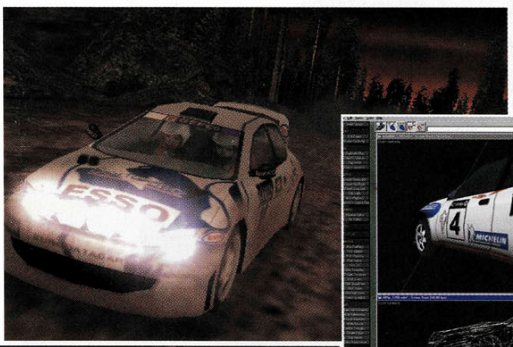
Slave Zero™ and the Ecstasy Engine™ are trademarks of Infogrames North America. ©1999 All rights reserved. All other trademarks are the properties of their respective owners. © 2000 Infogrames. Sega and Dreamcast are either trademarks or registered trademarks of Sega Enterprises Ltd.

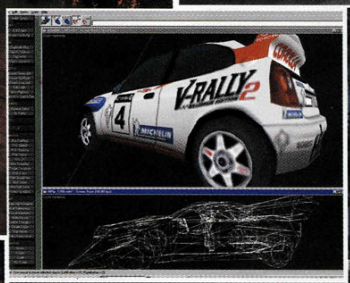
# V-RALLY 2

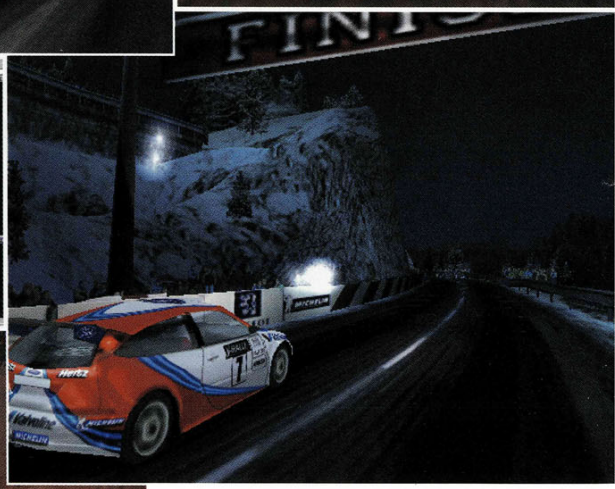
par Frédéric Danilewsky

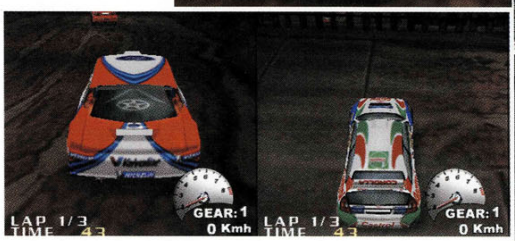
**Sega Rally 2 n'a eu aucun mal à devenir le maître incontesté des courses de rallye sur Dreamcast. Sa prise en main réaliste et ses graphismes ont fait de lui une référence. Cette position pourrait très bientôt être remise en question, les challengers se bousculant à la porte de la Dreamcast... La question est maintenant de savoir si le roi va être détrôné et dans quelle mesure.**



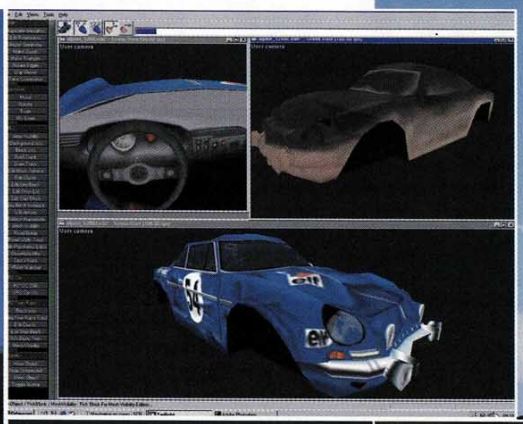


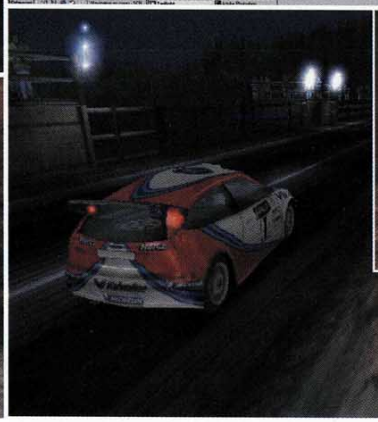




Le premier sur la liste n'est autre que V-Rally 2. Rappelons pour mémoire que V-Rally un des fleurons d'Infogrames, s'est déjà imposé sur d'autres supports comme une référence en matière de course de rallye. En attendant la preview dans un prochain numéro, voici quelques éléments de réponse qui devraient vous mettre sur la voie. DM s'est rendu à Lyon, dans les locaux d'Eden Studios, pour vous donner ses premières impressions sur le jeu. Sur la dernière ligne droite, V-Rally 2 est actuellement à 80% de son développement et de nombreux réglages et améliorations sont encore à effectuer avant de pouvoir profiter pleinement du jeu. L'état d'avancement de la version présentée au cours de ce voyage de presse laissait cependant déjà entrevoir ce qui sans aucun doute va devenir un grand jeu. La marque V-Rally est l'objet de toutes les attentions de la part d'Infogrames et le titre Dreamcast a été conçu pour être supérieur à la version PC. Le jeu était en fait prêt depuis septembre 1999, mais cette sortie prématurée aurait signifié que V-Rally 2 ne soit qu'un simple portage. La version Dreamcast a donc été repoussée au mois de mai 2000 et optimisée pour profiter de la puissance de la machine. Le travail effectué saute aux yeux dès les premières secondes de jeu. La finesse des textures a été multipliée par quatre et les graphismes sont désormais en 16 bits. Dans ces conditions, inutile de vous préciser que les décors sont de toute beauté. Les 28 voitures se composent de 2 200 triangles chacune. Un tel chiffre donne le vertige quand on sait que le moteur gère jusqu'à 4 voitures en même temps sans broncher, le tout en 60 images par seconde. Tous les bolides sont recouverts de pubs et possèdent les tableaux de bord et les rampes de phares fidèles à chacun des constructeurs officiels. Chaque véhicule compte 16 points d'impacts, les programmeurs nous ont promis que de nombreux effets spéciaux seraient implantés dans le jeu. Parmi ceux-ci, on devrait trouver la salissure progressive de la carrosserie en fonction des talents du pilote, des étincelles, des projec-





tions, la gestion des ombres en fonction de l'orientation du soleil. On peut également citer l'intervention des spectateurs animés, composés de 300 polygones, sur les bas-côtés de la route. Pour être sûr de ne pas faire d'erreur de jugement, Infogrames s'est adjoint les services de Ari Vatanen, champion du monde de rallye. Consultant sur la version Dreamcast, il a apporté ses connaissances et ses remarques pour que le joueur retrouve les sensations d'une véritable course, ce qui tombe bien puisque seul le mode Simulation était véritablement jouable. Le mode Arcade qui proposait de se mesurer à d'autres concurrents souffrait encore de trop de défauts pour porter un jugement. Revenons donc au mode Simulation. La dynamique des voitures restait encore perfectible, mais donnait une idée précise de ce qui vous sera demandé. La conduite se présente tout en dérapages et maîtrise du véhicule. Selon les types de terrain rencontrés (asphalte, neige, terre, etc.), la voiture agrippait plus ou moins bien à la route. Heureusement, les programmeurs nous ont épargné l'aspect "savonnette" des véhicules, très répandu dans les jeux de rallye. Du côté des options, je rajouterai juste que le jeu proposera uniquement un mode Internet permettant de télécharger une Ghost Car et d'échanger des circuits. V-Rally 2 comportera également un éditeur de circuits, de manière à prolonger la durée de vie du jeu et de ses 84 pistes disponibles.

# INTERVIEW : ARI VATANEN ET FRANCK GIRAUDIN*

**Dreamcast Magazine :** ***Mis à part V-Rally 2, quel genre de jeux aimez-vous ?***
**A. V. :** Je joue surtout à des jeux de courses avec des copains dans les salles d'arcade. On fait des compétitions entre nous, mais nous ne sommes que des amateurs.

**D. M. :** ***Qu'est-ce qui vous a poussé à associer votre nom à un jeu vidéo ?***
**A. V. :** Ce n'est pas seulement une question de jeu vidéo, c'est aussi en fonction des gens que l'on rencontre. Pour moi, c'est une découverte. Je ne connaissais pas les jeux vidéo (ou plutôt je pensais savoir quelque chose là-dessus...), mais je me trompais sur la taille et les acteurs de ce monde. J'ai découvert que les gens qui y travaillent sont vraiment passionnés par leur métier et surtout qu'ils sont compétents. Ils s'investissent vraiment dans leur travail.
**F. G. :** Nous travaillons ensemble depuis 1996. C'est une association qui dépasse le cadre du jeu vidéo. Harry est quelqu'un de moral et de très droit. Il nous apporte beaucoup plus que des conseils techniques sur V-Rally 2.

**D. M. :** ***Avez-vous retrouvé les mêmes sensations que lors d'une vraie compétition ?***
**A. V. :** La question n'est pas tout à fait juste. Même si les jeux vidéo se rapprochent de plus en plus de la réalité, il ne faut pas se tromper. Il faut comparer un jeu à un autre jeu. On ne peut pas comparer les deux mais, en ce qui concerne les graphismes, on peut facilement se croire sur la piste. On a fait beaucoup de progrès depuis trois ans.
**F. G. :** On n'a pas fait un simulateur de rallye. Harry intervient surtout sur des éléments périphériques au monde du rallye qui vont faire que le joueur aura l'impression d'être immergé dans cet univers. Sur n'importe quel jeu, si vous demandez à un vrai pilote de donner ses impressions, il vous répondra que ce n'est pas pareil.

***responsable de la marque V-Rally au sein d'Infogrames.**

# UNE INVITÉE DE MARQUE

**Sortie prévue : mars 2000**

Incroyable mais vrai. Alors que tout le monde attendait la prochaine annonce en provenance de chez Eidos, l'éditeur a surpris tout le monde en déclarant qu'un épisode de Tomb Raider verrait bientôt le jour sur Dreamcast. Les adorateurs des formes généreuses de la belle Lara Croft n'auront plus une seule raison de se plaindre. Eidos a annoncé qu'il s'agira de **Tomb Raider, la Révélation Finale**, le quatrième et dernier épisode de la saga. Converti à partir de la version PC, vous ne devriez pas trop attendre pour jouer et manipuler la pulpeuse sirène sur votre Dreamcast. Le jeu est prévu pour le mois de mars 2000. Il devrait reprendre toutes les spécificités du titre PC (brouillard 3D, bump mapping, etc.) et y ajouter les améliorations rendues possibles grâce aux capacités de la Dreamcast (projection d'ombre en temps réel, système d'éclairage amélioré, distance de vue, etc.). Notre aventurière de charme subira, elle aussi, les bienfaits du lifting Dreamcast avec un petit remodelage des parties les plus charnues de son joli corps d'albâtre ("J'en fais peut-être un peu beaucoup là, non ?" "Mais non, lâche-toi, vieux, c'est normal..." NDR) qui apparaîtront désormais en haute résolution. L'arrivée d'une telle figure du jeu vidéo ne peut que confirmer le début d'une grande carrière pour la Dreamcast.

# UN JEU EN ARGENT

**Sortie prévue : mars 2000**

Disparu pendant un temps des plannings d'Infogrames, **Silver** refait son apparition. Ce jeu de rôle-aventure-action (avouez qu'on ne peut pas faire plus complet) avait fait grande impression lors de sa sortie sur PC. Il se distinguait par un scénario et un design typiquement européens. L'histoire comptait les aventures d'un preux chevalier en armure partant à la recherche de sa bien-aimée ainsi que de toutes les femmes du village, kidnappées par d'infâmes brigands à la solde d'un tyran. Dragons, gnomes et combats à l'épée devraient toujours faire partie de la version Dreamcast.

# RALLYE MANIAC

**Nous vous avions déjà annoncé l'arrivée de Codemasters parmi les développeurs sur Dreamcast. L'accord prévoyait la sortie de plusieurs jeux, sans toutefois les nommer. La situation commence à s'éclaircir. Tout le monde espère bien sûr une suite de Micromachines. Le premier jeu à voir le jour devrait pourtant être Colin Mc Rae 2, l'une des courses de rallye les plus prometteuses du moment.**

# Le jeu mystère

**Voici une info qui devrait réveiller votre pauvre cerveau endormi en attendant la sortie du nouveau numéro de Dreamcast Magazine. Yu Suzuki, l'honorable tête pensante de la prestigieuse AM2 mais aussi l'homme à l'origine de Shen Mue, a récemment déclaré à un magazine japonais qu'il travaillait actuellement sur un jeu de combat se terminant par le chiffre 4. Je vous laisse en tirer seul vos conclusions.**

www.
Rue du
Commerce
fr

Que le ciel te Protège!

369 Frs

Soul Calibur

Offrez-vous plus de 1000 jeux-consoles-périphériques
- Paiement sécurisé par carte bancaire (ou par chèque)
- Livraison à domicile gratuite.

Photos non contractuelles. Tarifs du 17/01/2000 susceptibles d'être modifiés à tout moment. Toutes les marques représentées sont des marques protégées dont l'utilisation est soumise à autorisation. Photographie réalisée en studio non contractuelle.
Livraison à domicile gratuite pour les jeux seulement, jusqu au 29/02/2000

www.rueducommerce.fr

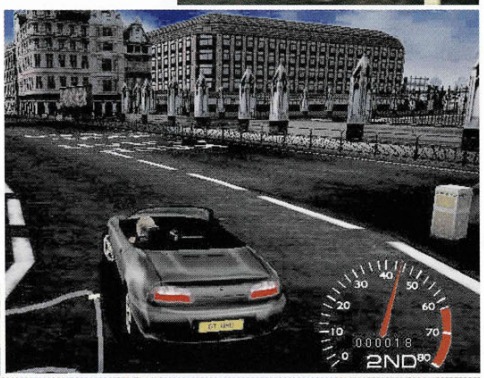
LES MEILLEURES AFFAIRES HABITENT ICI

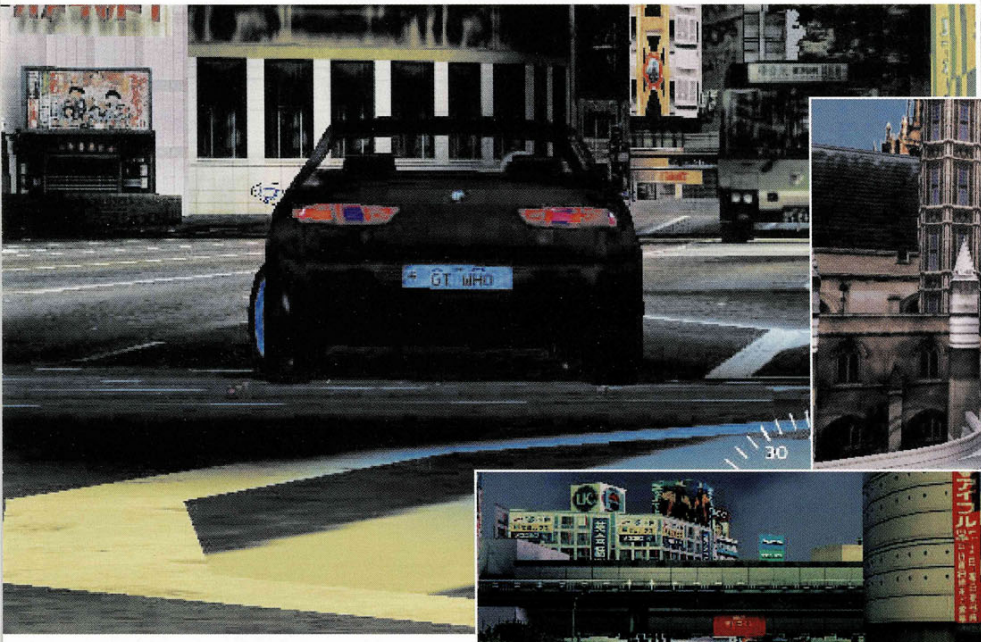
Pour tout renseignement, appelez-nous au **0 825 019 029 (0,99 F TTC/minute)**

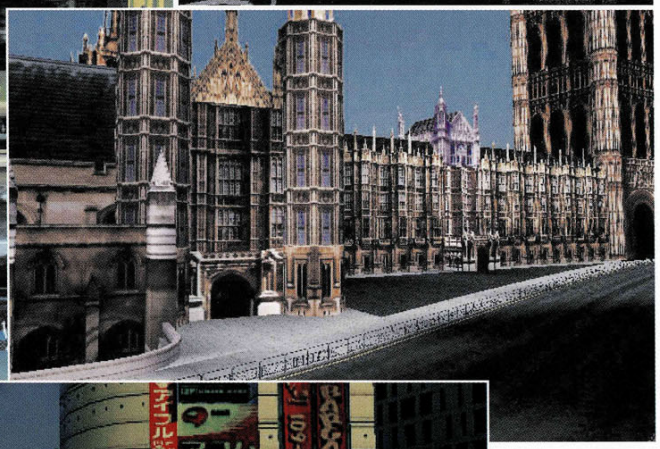
# MONSIEUR SERA RAVI

**Sortie prévue : 21 avril 2000**

Le titre **MSR**, plus connu sous le nom de **Metropolis Street Racer**, est l'un des plus ambitieux de la Dreamcast. Conçu par Bizarre Creations, l'une des sociétés admises dans le cercle très fermé des développeurs, MSR s'annonce comme un jeu de course proche de la simulation. L'un des points forts du jeu devrait concerner le dynamisme des véhicules, dont le comportement devrait se montrer plus réaliste et nécessiter quelques talents de pilote pour ne pas faire systématiquement copain-copain avec les décors. Techniquement impressionnant, **MSR** vous offrira la possibilité de conduire quelques-unes des plus belles voitures de la planète à travers les rues de Londres, Paris et Tokyo. Les développeurs ont effectué des recherches et se sont déplacés sur le terrain pour reproduire le plus fidèlement possible la topographie des ces lieux. Vous roulerez dans Picadilly, en plein cœur de Paris ou dans le quartier de Shibuya au volant de votre Spider. Afin de profiter pleinement du travail effectué par les graphistes, **MSR** devrait comporter deux modes de jeu, dont un permettant de se déplacer librement à l'intérieur de ces cités, vous demandant de remplir différentes missions.





# Plaies et bosses

**Sortie prévue : fin 2000**

L'Ultimate Fighting est une sorte jeu du cirque des temps modernes pour bons citoyens en mal de sensations fortes. Ce tournoi a été à l'origine créé aux États-Unis, on s'en serait douté. Le principe est simple. On met face à face deux combattants sur un ring et le vainqueur est celui qui reste encore debout à la fin du match. Il n'y a absolument aucune règle à respecter et les combattants sortent bien souvent sur une civière. Il n'en fallait pas plus pour séduire les développeurs de jeux vidéo. L'heureux possesseur de cette licence n'est autre que Crave. Tout ce que l'on sait pour le moment sur ce titre est qu'il devrait se présenter comme un jeu de combat ultra violent.

# Le pouvoir de dire oui

**Capcom aime les suites, ce qui tombe bien puisqu'on aime les jeux Capcom. Après le succès, bien mérité, rencontré par Power Stone, le développeur vient d'annoncer qu'une suite allait bientôt débarquer dans les salles d'arcade au Japon.**

toy COMMANDER

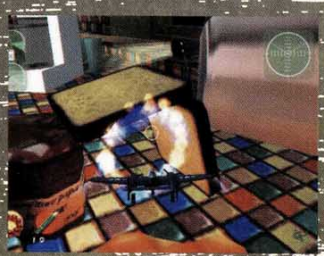
RECHERCHE FEMME DE MÉNAGE
TRAVAILLEUSE ET MOTIVÉE.
(Références en plomberie exigées.)

0153252750 0153252750 0153252750 0153252750 0153252750 0153252750 0153252750 0153252750 0153252750

# APRÈS UNE BATAILLE NAVALE dans le living,

# et une prise d'assaut dans la cuisine,

# VOUS allez avoir besoin d'un coup de main...



**TOY COMMANDER : le parfait jeu D'INTÉRIEUR**

Faites bien attention à ne pas réveiller l'enfant qui sommeille en vous !
S'il déclenche une guerre de jouets vous pouvez vous attendre à devoir piloter une F1 dans votre couloir ou un hélicoptère dans votre entrée... et vous faire mettre la pâtée par une peluche déchaînée. www.dreamcast-europe.com SEGA

Dreamcast.
Jusqu'à 6 milliards de joueurs

"SEGA", "Dreamcast" et "Toy Commander" sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd.

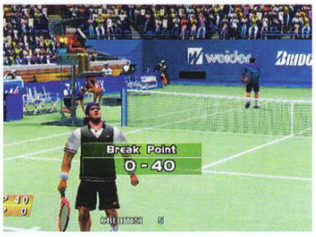
# UN MORCEAU DE CHOIX

**Sortie prévue : courant 2000**

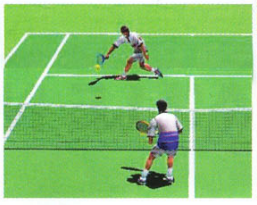
Sega a surpris tout le monde (sauf nous, bien sûr) en annonçant fin octobre, la sortie d'un nouveau jeu de course. **Sega GT Homologation Special** fait partie des grands projets pour la Dreamcast, au même titre que Shen Mue, Power Smash Tennis ou MSR. Les caractéristiques annoncées sont impressionnantes. Les capacités de la machine semblent avoir été mises à contribution pour que le jeu ne puisse subir aucune critique. À l'opposé de Sega Rally 2 et de ses circuits boueux, **Sega GT** joue sur le terrain de la simulation de conduite grand tourisme. Pour jouer à **Sega GT**, il faudra faire montre d'un véritable talent de pilote. Vous pourrez essayer plus d'une centaine de véhicules issus des usines des plus grands constructeurs automobiles comme Toyota, Nissan, Honda ou Subaru. Parmi les nombreux modes de jeux proposés, le Championnat a retenu notre attention avec, par exemple, la nécessité de passer son permis avant d'avoir le droit de conduire quelques-uns de ces bolides de rêve. De manière classique, après chaque victoire vous gagnerez de l'argent pour ensuite acheter de nouveaux véhicules. Un mode Internet devrait également permettre de télécharger des Ghost Car pour ensuite vous mesurer à elles.

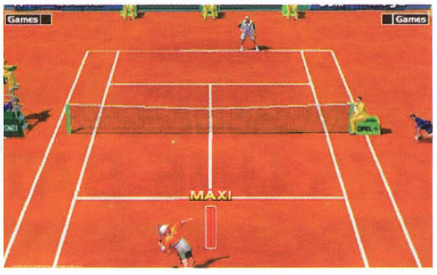
# JEU, SET ET MATCH

**Sortie prévue : courant 2000**




Les jeux de tennis n'ont jamais eu la cote sur console. C'est un peu le parent pauvre des jeux vidéo. Mais Sega va bientôt relever le défi et nous proposer le jeu de tennis ultime avec **Power Smash Tennis**. Développé à l'origine sur Naomi, ce titre réalisé par Sega va bientôt venir hanter vos nuits. La comparaison avec la retransmission d'un match à la télévision n'est pas exagérée. Techniquement, **PST** dépasse tout ce qui s'est fait jusqu'à présent en la matière. L'animation des joueurs a été particulièrement soignée et leur apparence n'est pas loin du photo-réalisme. Sega s'est payé le luxe de modéliser quelques-uns des meilleurs joueurs du monde. Le tableau de sélection est impressionnant. Il contient les plus grands et les plus connus des joueurs de chaque pays : Courier, Philippoussis, Henman, Moya, Kafelnikov, Haas et Pioline. Comme si cela ne suffisait pas, vous pourrez également user vos jolies baskets toutes neuves sur tous les types de terrains existants, terre battue ou gazon, synthétique... Quant à la jouabilité, elle ne devrait pas être en reste. Une petite merveille que l'on attend avec impatience.

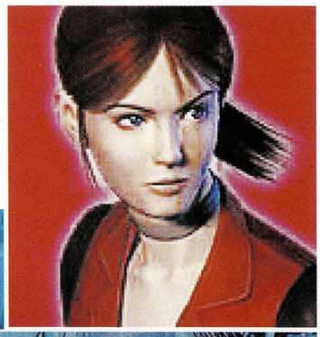





# UN NOUVEAU CONCURRENT

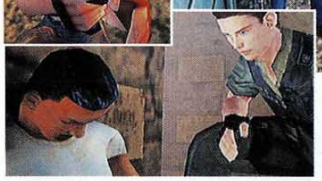
**Lors du dernier ECTS de Londres, le stand Acclaim était l'un des plus impressionnants du salon. Au détour des présentations, on pouvait y découvrir de véritables petites merveilles. Parmi elles, une démo tournante présentait Vanishing Point, un jeu de voitures inédit. La vidéo avait fait un très gros effet sur le public. Cette course de voitures se définissait alors comme une sorte de mélange entre Sega GT et Sega Rally 2. Bien que présenté sur une autre machine, la réalisation technique était déjà impressionnante. Imaginez alors un peu ce que cela va donner dans les mois à venir sur Dreamcast... Sega GT va devoir faire très fort pour s'imposer.**

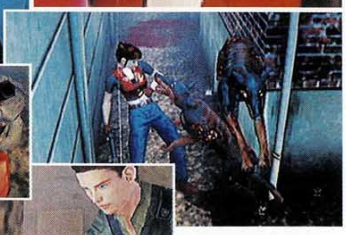
# L'AVENTURE CONTINUE



**Sortie prévue : troisième trimestre 2000**

**Resident Evil : Code Veronica** est la suite directe de Resident Evil 2, testé dans ces pages. Développé en exclusivité pour la Dreamcast, Code Veronica fait partie des jeux les plus attendus sur la console. Absolument rien d'étonnant à cela lorsqu'on voit le cocktail que nous a mijoté Capcom. **Code Veronica** est un jeu résolument tourné vers l'avenir. En le voyant, on ne se pose plus la question de savoir si on est ou non sur une console 128 bits. Les images parlent d'elles-mêmes. Capcom y a mis tout son savoir-faire. Le jeu est maintenant entièrement en 3D et la panoplie de mouvements des personnages s'est enrichie de quelques acrobaties inédites. L'ambiance s'annonce encore plus angoissante que dans le dernier épisode grâce à l'utilisation d'un système de caméra dynamique. En effet, certaines scènes devraient permettre de déplacer la caméra manuellement tandis que d'autres respecteront le principe des angles fixes, conservant ainsi le côté dramatique de la situation. En ce qui concerne le scénario, on retrouvera de vieilles connaissances comme Wesker, le méchant du premier Resident, ou Claire Redfield, l'un des deux personnages jouables du jeu, toujours à la recherche de son frère Chris. Au rang des nouveautés les plus intéressantes, on note également la possibilité de tenir une arme différente dans chaque main ou d'en fabriquer de nouvelles avec les moyens mis à votre disposition.

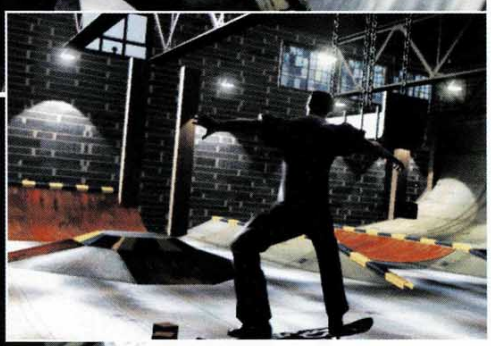




# ÇA GLISSE !

**Sortie prévue : troisième trimestre 2000**

Très en vogue en ce moment, les jeux de glisse déchaînent les passions. Voilà un genre qui n'avait pas encore été abordé sur Dreamcast. Crave se propose de réparer cette erreur avec **Tony Hawk's Skateboarding**. Reprenant une des figures légendaires de ce sport, en l'occurrence Tony Hawk, ce titre vous propose de chausser les roulettes sur les pistes de bitume aux tracés spécialement étudiés pour mettre à l'épreuve votre talent de skateur fou. Grâce à une aire d'entraînement équipée de multiples rampes vous réaliserez de belles figures, de quoi rendre jaloux toute une tribu d'adeptes de la planche à roulettes. Très fun et simple d'accès, ce jeu devrait s'imposer dans les prochains mois.



# Une future nova

**Big Bang va-t-il bouleverser l'univers ? Vaste question. Big Bang est un shoot'em up spatial qui a au moins le mérite d'annoncer la couleur. Ici, on ne parle pas de stratégie, on vous demande simplement d'appuyer sur le bouton feu et de détruire tout ce qui bouge dans une débauche d'effets spéciaux démesurés. Images à venir dans le prochain numéro.**

# Le mariage du siècle

**Eidos et Disney ont signé un accord concernant le développement de plusieurs titres basés sur les licences Disney. De cette heureuse union devraient naître trois jeux. On parle déjà d'une adaptation du film "Les 102 Dalmatiens" et d'un jeu de kart reprenant tous les personnages de Disney.**

**A - J'APPUIE SUR L'ACCÉLÉRATEUR**

**B - J'APPUIE SUR LA DÉTENTE**

**C - LES DEUX**

REFLEXION FAITE

# Laissez votre code de bonne conduite au garage.

VIGILANTE 8 2ND OFFENSE™

Passez la cinquième, oubliez les freins et respectez cette priorité : feu à volonté sur tout ce qui vient en face ! Les fous du volant reviennent en bus, camion poubelle ou autres guimbardes seventies. Tôles froissées, gomme brûlée et carcasses explosées, ils laissent la trace de leur passage en force dans des décors ravagés. Le permis aujourd'hui on le donne vraiment à n'importe qui.

Dreamcast

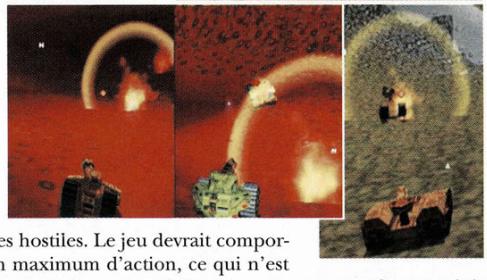
Luxoflux™

ACTIVISION®

ACTIVISION 25, rue Duguay 95100 Argenteuil
www.activision.com

Activision est une marque déposée et Vigilante 8 2nd Offense est une marque commerciale d'Activision, Inc. © 1998, 1999 Activision, Inc.
Luxoflux est une marque commerciale de Luxoflux Corp. Tous droits réservés.

# DANS UN DÉLUGE DE FEU ET DE MÉTAL



Sortie prévue : **début 2000**

Les annonces des produits développés par Rockstar sur Dreamcast se multiplient. L'intention est plus que louable, mais il faudrait maintenant songer à les sortir dans le commerce. Celui qui nous intéresse actuellement est distribué par Take 2. **Wild Metal** vous place aux commandes d'un tank évoluant à travers diverses contrées hostiles. Le jeu devrait comporter quelques notions de stratégie et un maximum d'action, ce qui n'est pas pour nous déplaire. **Wild Metal** devrait également exploiter et mettre en avant les capacités de la console en matière de jeu à plusieurs : il devrait être possible de s'affronter jusqu'à 4 en même temps sur un écran splitté.

# LES GRIFFES DE LA NUIT

Sortie prévue : **deuxième trimestre 2000**

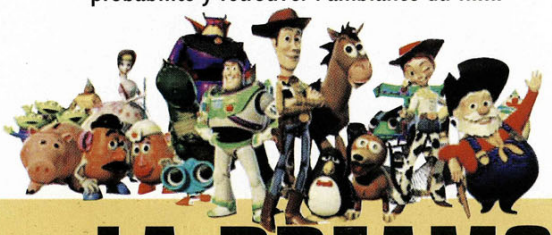
**Nightmare Creatures 2** est le deuxième jeu développé par Kalisto sur Dreamcast. C'est également le premier titre né de l'alliance d'Universal Interactive Studios et de Konami. Prévu pour le deuxième trimestre 2000, ce jeu d'aventure-action devrait marquer les esprits grâce à son atmosphère particulière gothique ainsi que par son ambiance sombre, ses monstres et ses combats sanglants. Un cocktail alléchant qui promet de bons moments en perspective.

NIGHTMARE CREATURES II

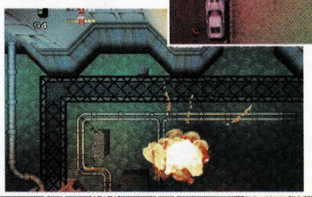
# LE RETOUR DE BUZZ

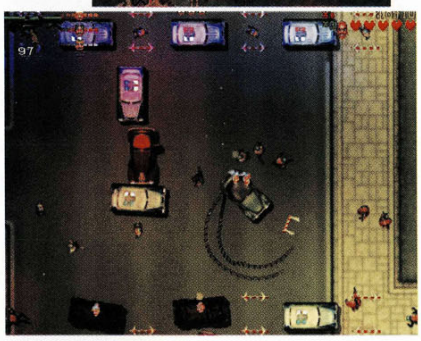
Sortie prévue : **début 2000**

**Toy Story II Racer** est le second jeu d'Activision basé sur la licence du dernier film en images de Disney, c'est-à-dire "Toy Story II". Après l'aventure dans Buzz Lightyear 2000, Buzz et Woody vous invitent à participer à une course de petits bolides. Rien d'autre n'a pour le moment filtré sur ce jeu, mais on devrait selon toute probabilité y retrouver l'ambiance du film.



# GTA L'ŒIL





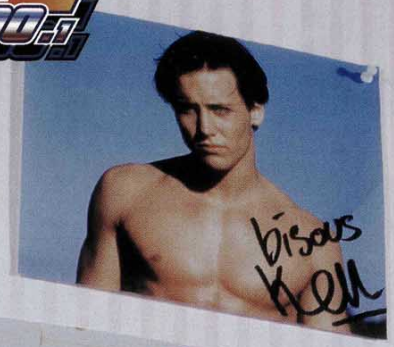
Sortie prévue : **mars 2000**

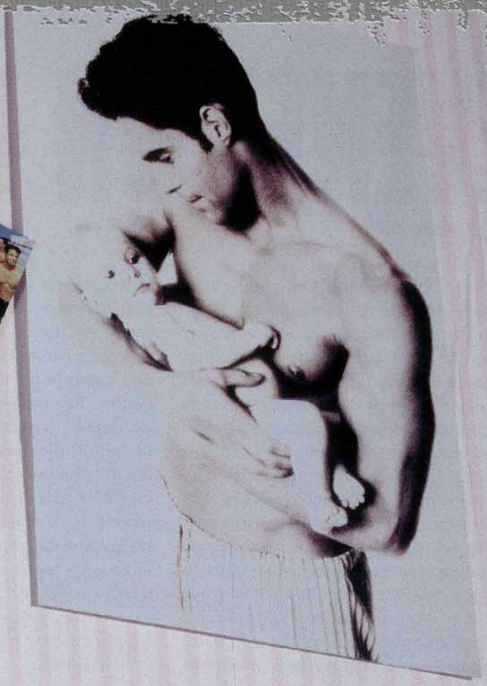
GTA, vous connaissez ? Mais si, cherchez un peu... Ce nom vous dit certainement quelque chose . C'est ce titre qui a déchaîné la critique et valu aux jeux vidéo, l'espace d'un instant, la palme de l'ennemi public numéro un à abattre pour préserver l'intégrité de nos bambins. Eh bien ! figurez-vous que le second opus de ce jeu de voitures, va arriver sur Dreamcast sur peu de temps. **GTA 2** a été annoncé par Take 2 dans notre beau pays pour mars ou avril. **GTA 2** ne devrait pas, selon toute vraisemblance, déroger à la règle édictée par son prédécesseur. Malfaiteur, recherché par toutes les polices, vous serez amené à remplir différentes missions plus ou moins inavouables et la plupart du temps au mépris de la loi. Lâché dans la ville, vous n'aurez à compter que sur vos talents de braqueur pour vous en sortir.

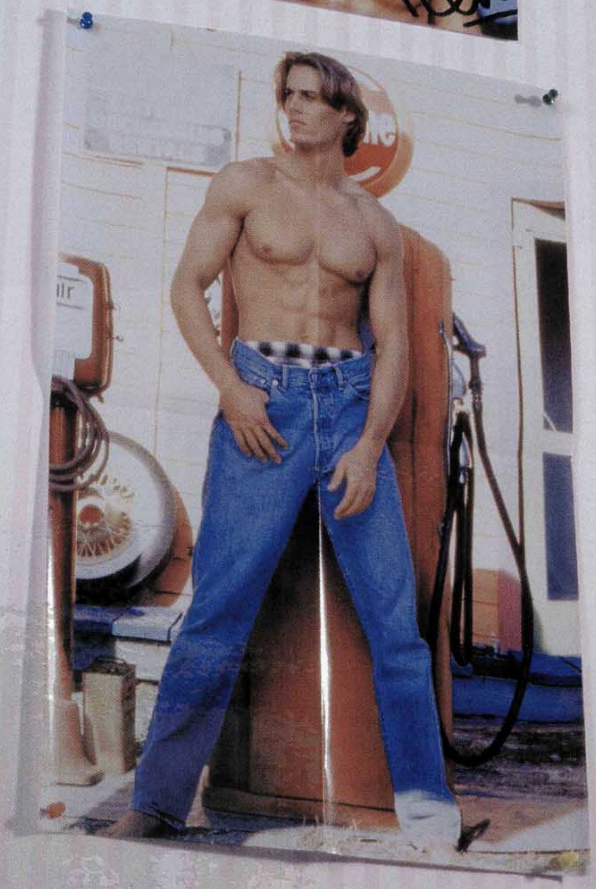
# LA DREAMCAST, ÇA VOUS GAGNE

La Dreamcast revêt son blanc manteau pour partir skier dans cinq des plus grandes stations des Alpes. Sega et la Dreamcast seront présents du 5 février au 5 mars à Avoriaz, Tignes, Vars, Serre-Chevalier et La Clusaz. Les immeubles, les ascenseurs, les télécabines, les pistes et snow parks porteront les couleurs de la Dreamcast. Un programme d'animation est également prévu. Après avoir "skié" Dreamcast, il sera également possible de vous détendre dans les bars branchés les plus cotés en utilisant des webs cafés mis en place par Sega. Les accros de Sonic ou ceux qui désirent simplement découvrir le phénomène Dreamcast auront l'opportunité d'emprunter des consoles dans chacune de ces stations.

VIRTUA STRIKER 2 ver.2000.1







# AVEC DES JOUEURS AUSSI BIEN FAITS, LE FOOT RISQUE DE DEVENIR UN VRAI JEU DE GONZESSE.

**Jamais un jeu de foot n'aura eu ce niveau de réalisme et de jouabilité. Petit conseil : enregistrez vos plus beaux buts sur votre Visual Memory, et montrez-les en boucle à votre sœur. Elle adorera voir et revoir vos plus belles actions.** www.dreamcast-europe.com

SEGA

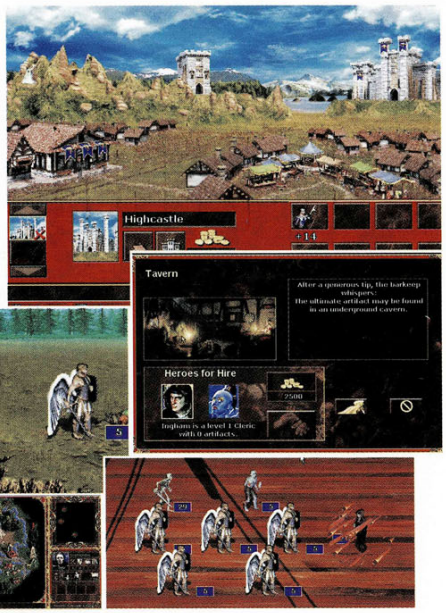
Dreamcast

Jusqu'à 6 milliards de joueurs

adidas and others are the registered trademarks of adidas International B.V.
/Licensed by adidas International B.V.
Virtua Striker 2 © Sega Enterprises, Ltd., 1994, 1999. Virtua Striker is a registered trademark or a trademark of Sega Enterprises, Ltd.©1996 JFA
Sega, Dreamcast and Visual Memory are either trademarks or registered trademarks of Sega Enterprises, Ltd. © 1999 Sega Enterprises, Ltd. All Rights Reserved.

# DEVENEZ UN HÉROS

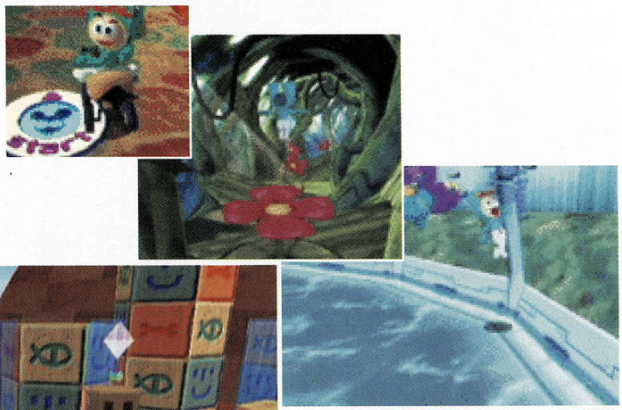
**Sortie prévue : mars 2000**




Préparez-vous à bientôt accueillir une flopée de jeux de stratégie sur votre console préférée. Le prochain à voir le jour n'est autre que le fameux **Heroes of Might and Magic III**. Prévu pour mars 2000, ce jeu de stratégie au tour par tour se déroule dans un univers médiéval fantastique empreint de féérie. L'aventure vous place dans la peau de la reine Catherine Ironfist, souveraine du royaume d'Erthia. À la mort de son père, elle retourne dans son pays déchiré par les guerres. Pour ramener la paix, vous devrez recruter votre armée afin de combattre les monstres qui menacent votre royaume. Le jeu comportera tous les éléments indispensables à un bon jeu de stratégie. Vous côtoierez guerriers, monstres et magiciens à travers six campagnes, racontant l'histoire sous trois points de vue différents. Ajoutez à cela les nombreuses quêtes et autres cartes et vous aurez une petite idée de l'ampleur de la tâche. La réalisation ne devrait pas être en reste non plus puisque les graphismes seront en 624 x 416 et utiliseront 65 000 couleurs, les personnages et les bâtiments seront optimisés en 3D et l'aventure comprendra de nombreuses scènes cinématiques.

# RECHERCHE TITRE DESESPEREMENT

**Sortie prévue : troisième trimestre 2000**



Après Sonic Adventure et Rayman 2, le prochain gros titre de plate-forme sur Dreamcast devrait nous venir directement du pays du Soleil Levant par l'intermédiaire de Crave. Développé par Genki, ce jeu vous proposera de diriger un petit personnage dans un environnement entièrement en 3D temps réel. D'apparence très colorée et enfantine, ce titre devrait s'adresser au plus grand nombre. Connu sous le nom provisoire de **Magnetic Niu Niu** au Japon, il est annoncé chez nous sous le titre de **Super Magnetic Neo**.

# UN CONCOURS DE RÊVE

**Sega se prend pour le Père Noël. Organisé par Sega, le Xtreme Dream est un concours qui vous propose de réaliser votre rêve le plus fou, à condition qu'il ne dépasse pas les 35 000 francs. Pour y participer, il suffit de vous connecter sur le Dream Arena et d'écrire en 12 mots maximum ce rêve délirant. Un tirage au sort sera effectué chaque semaine jusqu'au 3 mars 2000, date de fin du concours. Il ne vous reste plus qu'à commencer à cogiter là-dessus.**

EIDOS INTERACTIVE

quanticdream

# THE NOMAD SOUL

## Au delà de cette frontière, votre esprit est sans limites



Peter's Plane

## Le plus grand jeu d'aventure va prendre toute sa dimension sur votre console.

Meilleure vente des jeux d'aventure en 1999

(Gen 4 : 6/6 - PC Fun : 19/20 - Joystick : 94 %)

Musique composée et interprétée par David Bowie & Reeves Gabrels

Dreamcast.

PC CD

OUI 102.3 FM

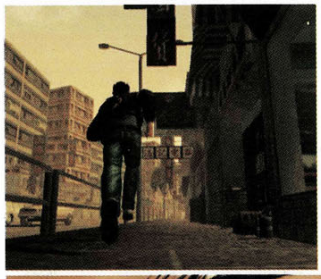
QuanticDream, le logo QuanticDream, The Nomad Soul sont des marques déposées de QuanticDream. © et édité par Eidos Interactive 1999. Tous droits réservés. «DreamCast» est une marque déposée de Sega Enterprise Ltd.

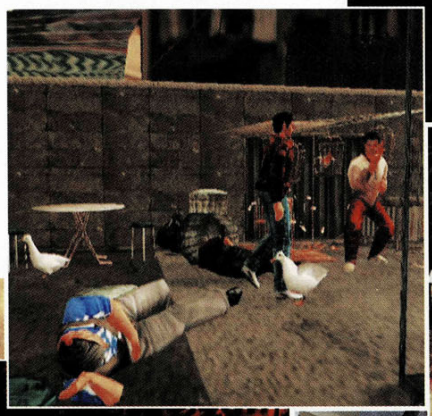
# SPECTACLE GARANTI

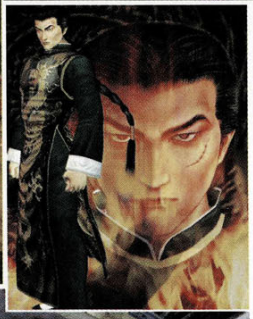
**Sortie prévue : NC**

Les produits développés par Yu Suzuki sont toujours attendus avec impatience par les joueurs du monde entier. Après avoir signé des titres aussi prestigieux que les Virtua Fighter, ce maître du divertissement s'attaque à un tout autre genre avec **Shen Mue**. Il innove et nous surprend une nouvelle fois avec un titre hybride de grande envergure, mélangeant action et RPG.

L'ambition de Yu Suzuki est claire. **Shen Mue** a été conçu de manière à dépasser le simple cadre du jeu vidéo et faire évoluer le joueur dans un environnement interactif proche d'un long-métrage. Pour atteindre un tel objectif, l'accent a non seulement été mis sur les graphismes mais également sur le sentiment de vie qui règne dans l'ensemble du jeu. Vous pourrez, au cours de vos recherches, assister à différentes scènes de la vie courante, entrer dans les maisons ou discuter avec les passants dans les rues de la ville. De même, le système de jeu utilisé prend en compte la gestion du temps et des saisons. Selon votre promptitude à résoudre les énigmes qui vous seront proposées, vous pourrez ainsi voir Hongkong sous la neige ou en plein été. **Shen Mue** possède un gameplay particulier accessible à tous les joueurs. Le jeu se divise en deux parties distinctes : les phases de recherche en 3D temps réel et les phases d'action, vous demandant de faire preuve de réflexes. Cette dernière utilise un système baptisé "Quick Time Event" dans laquelle il faut appuyer au bon moment sur le bouton indiqué. Si cette liberté de mouvement peut paraître limitée, elle confère au jeu l'homogénéité et le rythme d'un véritable film.





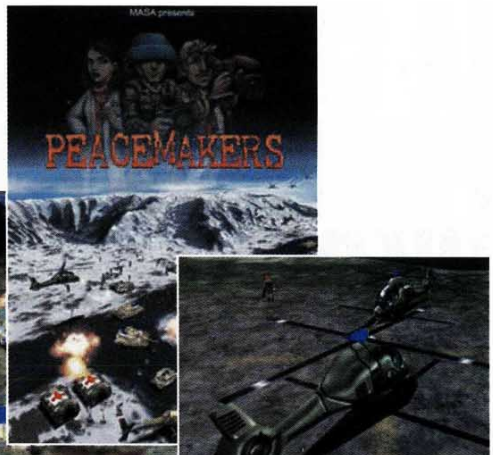


# TU ME CHERCHES DES CROSSES ?

**Acclaim ne faiblit pas, bien au contraire : le nombre de jeux en prévision sur Dreamcast est en croissance constante. Outre les très attendus Shadow Man et Fur Fighters (ex- Furballs), Acclaim annonce la sortie prochaine de Supercross 2000. Prévu pour le premier trimestre de cette année, le jeu vient d'être repoussé en juillet pour cause d'amélioration. Comme son nom l'indique, SuperCross 2000 est un jeu de course de motos. À l'inverse de Suzuki Alstare Racing, ce jeu se destine aux amateurs de bruit et de fureur mécanique. Un titre très prometteur : nous vous conseillons de guetter sa sortie.**

# PAIX, MON FRÈRE

**Sortie prévue : fin 2000**



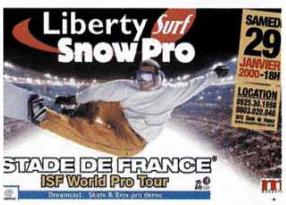
Œuvre du Masa, Groupe Mathématiques Appliquées SA, **PeaceMakers** est la preuve que les mathématiques mènent à tout... à moins que cela ne soit une pure coïncidence. Présenté comme une simulation de conflits modernes, ce titre se présente comme un jeu de stratégie en temps réel mettant l'accent sur la communication et les médias. **PeaceMakers** marque le début de la collaboration entre le Masa et Ubi Soft. Yves Guillemot, le P-dg d'Ubi, déclare à ce sujet : "Nous sommes heureux de cette première collaboration avec Mathématiques Appliquées. La technologie développée par cette société est très avancée et apportera un nouveau standard de gameplay."

# LE ROI DES ANIMAUX

**Sortie prévue : deuxième trimestre 2000**

Sorti uniquement en cassette vidéo, **"Le roi lion II"** va bientôt connaître le même sort que "Toy Story II". Le film sera adapté en jeu vidéo sur Dreamcast. À l'heure actuelle, il n'y a aucune certitude quant à ce titre : on peut uniquement présager qu'il s'agira d'un jeu de plate-forme et qu'il sera en 3D.

# PARIS SOUS LA NEIGE




**Depuis sa construction, le Stade de France justifie largement sa présence en accueillant dans son enceinte de prestigieuses manifestations sportives. La dernière en date a été le Liberty Surf Snow Pro. Pourquoi vous faire part d'un telle information ici ? Simplement parce que Sega était présent lors de cette épreuve de coupe du monde de snow board. La Dreamcast n'était pas la seule invitée de marque puisque le fameux champion de Skate, Tony Hawk, était également présent.**

# Allô, Sonic pizza

**Femhart New Media, société européenne de commerce électronique, a annoncé qu'elle travaillait actuellement sur un programme permettant de commander des pizzas via le Net avec le modem de la Dreamcast. Imaginez un peu. Allô Sega, je voudrais passer commande pour une pizza quatre fromages avec du jambon, des champignons et un supplément de chorizo !**

# Une très bonne nouvelle

**Namco vient d'annoncer au Japon que la borne d'arcade Naomi était devenue le standard du moment et qu'il allait développer ses prochains titres sur cette plate-forme, à commencer par Soul Calibur 2. À vous d'en tirer les conclusions qui s'imposent...**

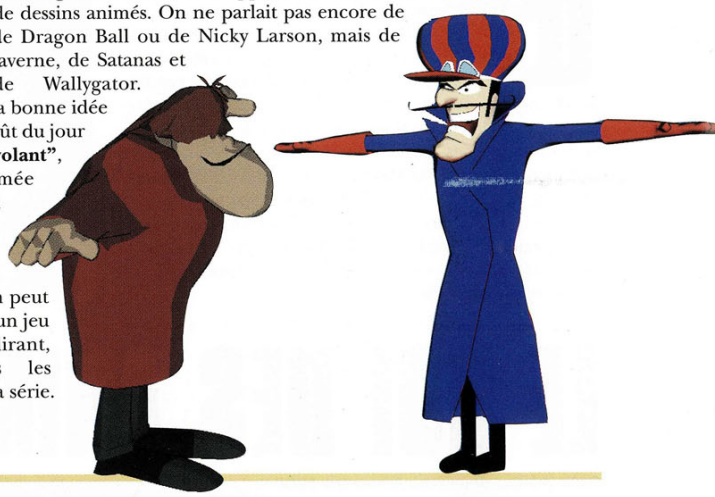
# LA COLLECTION PRINTEMPS-ÉTÉ INFOGRAMES

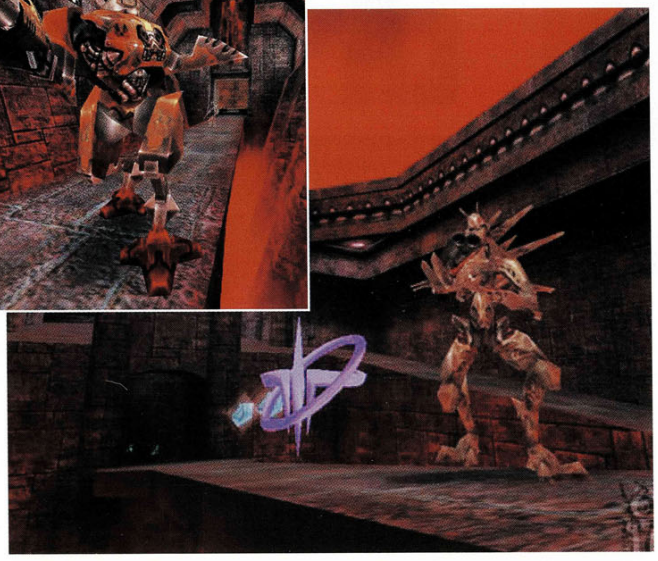
**Il ne se passe pas une semaine sans qu'Infogrames ne nous fasse parvenir de nouvelles informations concernant les changements au sein de la société. Après l'annonce de la prise de contrôle de GT Interactive, Infogrames rénove son image en adoptant un nouveau logo, jugé plus en phase avec ses aspirations internationales. Résolument tourné vers l'avenir, le tatou perd ses couleurs au profit d'une teinte unie, et se débarrasse aussi de sa tête et de sa queue. Il arbore maintenant un design très hi-tech.**

# MERCI MOUMOUNE

**Sortie prévue : courant 2000**

Il y a bien longtemps, à une époque lointaine, c'est-à-dire dans les années 70-80, avant que les mangas ne fassent leur apparition en France, les enfants s'abreuvaient déjà de dessins animés. On ne parlait pas encore de Pokemon, de Dragon Ball ou de Nicky Larson, mais de Capitaine Caverne, de Satanas et Diabolo et de Wallygator. Infogrames a eu la bonne idée de remettre au goût du jour **"Les fous du volant"**, une série animée phare de la fin des années 70. Rien n'a encore été divulgué de ce projet, mais on peut déjà s'attendre à un jeu de course délirant, reprenant tous les personnages de la série.





# DE L'ACTION EN PERSPECTIVE

**Sortie prévue : deuxième trimestre 2000**

Alors que l'on attend toujours le premier Quake-like qui scotchera tout le monde à sa Dreamcast, c'est finalement Activision qui fera le premier pas : c'est maintenant officiel et de notoriété publique. Âmes sensibles s'abstenir : **Quake III Arena** est annoncé sur Dreamcast ! Spécialement conçu pour Internet sur PC, il devrait tirer pleinement tirer profit des capacités de la Dreamcast en la matière. Cette petite merveille verra le jour au deuxième trimestre 2000. En attendant la version Dreamcast, admirez ces images tirées du PC.

# LA RÉVOLUTION INTERNET EST EN MARCHE

**Ce nouveau mode de communication fait des émules. Alors que Sega et la Dreamcast possèdent leur propre système de navigation sur le Net, Wanadoo, alias France Telecom, fête son millionième abonné.**

**Le jeudi 6 janvier 2000, Delphine Coupé, 23 ans, a eu l'agréable surprise de se voir décerner ce titre lors d'une soirée organisée salle Wagram à Paris en compagnie de nombreuses célébrités.**

| | |
|---|---|
| 4 Wheel Thunder | 54 |
| Fur Fighters | 50 |
| MDK 2 | 52 |
| Rayman 2 | 36 |
| Interview d'Y. Guillemot | 42 |
| Interview d'A. Carrette & A. Gatto | 42 |
| Slave Zero | 56 |
| Zombie Revenge | 46 |


# PREVIEWS

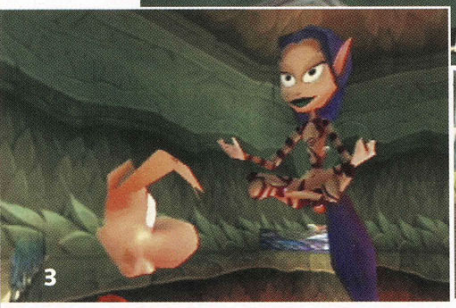
# RAY

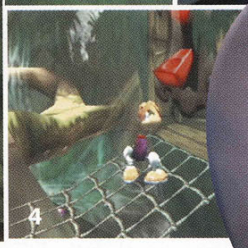
Après avoir remporté le titre d'éditeur et de distributeur le plus prolifique sur Dreamcast, derrière Sega bien sûr, Ubi Soft s'apprête à mettre sur le marché l'un des jeux les plus attendus. La sortie dans les semaines à venir de Rayman 2 est l'occasion idéale pour faire le point sur la stratégie d'Ubi Soft concernant la Dreamcast. Yves Guillemot, P-dg d'Ubi Soft, et deux des membres de l'équipe de R2 nous livrent leur vision du monde des jeux vidéo. Mais tout d'abord, place à notre joyeux personnage !

Genre
**Plate-forme**

Éditeur
**Ubi Soft**

Disponibilité
**Mars 2000**





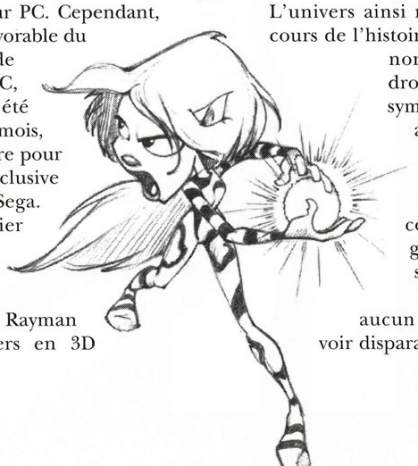
1> Tel le David Hasselhoff des marais, la gentille grenouille surveille votre baignade.
2> Un niveau bonus.
3> Aoouuummm !
4> Un petit élément de réflexion. Poussez très fort le bouton.
5> Ces champignons ont visiblement besoin de votre aide.

# RAYMAN 2

SUR LE CD DEMO • SUR LE CD DEMO • SUR LE CD DEMO •

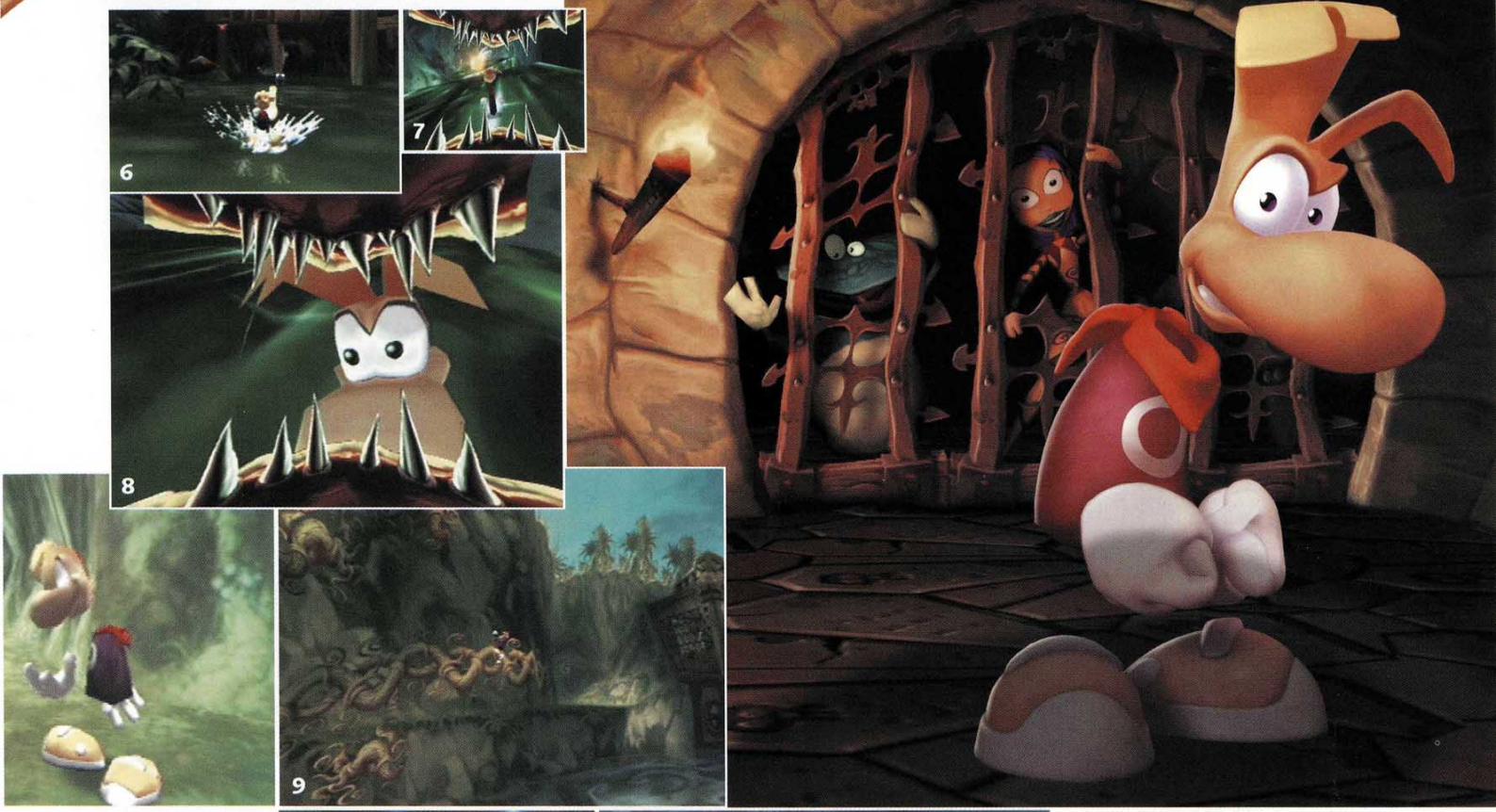
**Ubi Soft compte déjà plusieurs titres à son actif sur Dreamcast tels que Speed Devils, Suzuki Alstare Racing ou encore Monaco GPRS 2 : mais celui que tout le monde attend avec impatience reste bien évidemment Rayman 2, l'enfant chéri d'Ubi Soft, le seul capable de rivaliser, aujourd'hui, avec les plus grandes mascottes du jeu vidéo.**

Peu de personnages issus du monde du jeu vidéo ont atteint aujourd'hui une telle notoriété à travers le monde, et qui plus est des créations 100 % françaises. Rayman fait partie de ceux-là. Né de l'imagination de Michel Ancel, il s'est tout de suite imposé comme une figure marquante du jeu vidéo. L'apparence novatrice de ce petit animal sans bras ni jambe n'a eu aucun mal à séduire les foules et à traverser les années pour arriver aujourd'hui sur Dreamcast dans la plus belle version jamais réalisée. Présenté pour la première fois lors du dernier salon de l'E3 sur le stand du développeur, Rayman 2 avait alors été annoncé comme une simple adaptation de la version sur PC. Cependant, devant l'accueil plus que favorable du public et le manque réel de jeux de plate-forme sur DC, Rayman 2 a entièrement été repensé. Depuis quelques mois, Ubi Soft a tout mis en œuvre pour réaliser une version exclusive réservée à la console de Sega. Contrairement au premier opus sur PC qui était en 2D, les formidables capacités de la DC permettent aujourd'hui à Rayman d'évoluer dans un univers en 3D temps réel. Cette nouveauté a permis aux développeurs d'accentuer le côté aventure du jeu. La notion de quête est beaucoup plus présente, notamment grâce aux nombreuses séquences intermédiaires qui lient entre elles les différentes phases d'action. Le scénario vous enjoint une nouvelle fois de sauver le monde dans lequel vit Rayman. Une immonde bande de pirates sans scrupules a débarqué sur la planète et a fait prisonniers les amis de notre petit homme tronc. Il n'en faut pas plus pour que celui-ci vole à leur secours et boute ces envahisseurs hors de son monde.



## AU PAYS DE BUGS BUNNY

L'univers ainsi reconstitué se révèle très riche. Au cours de l'histoire, vous serez amené à rencontrer de nombreux personnages semblant tout droit sortis d'un cartoon. Hormis notre sympathique héros, ils ont tous une apparence digne d'un court-métrage de Tex Avery (ce n'est pas pour rien que Rayman est devenu un dessin animé aux États-Unis) et comme on peut s'y attendre dans ce genre de situation, leurs réactions sont souvent exagérées. De ce fait, si les ennemis ne laissent entrevoir aucun doute sur leurs intentions de vous voir disparaître en fumée, ils n'en possèdent pas

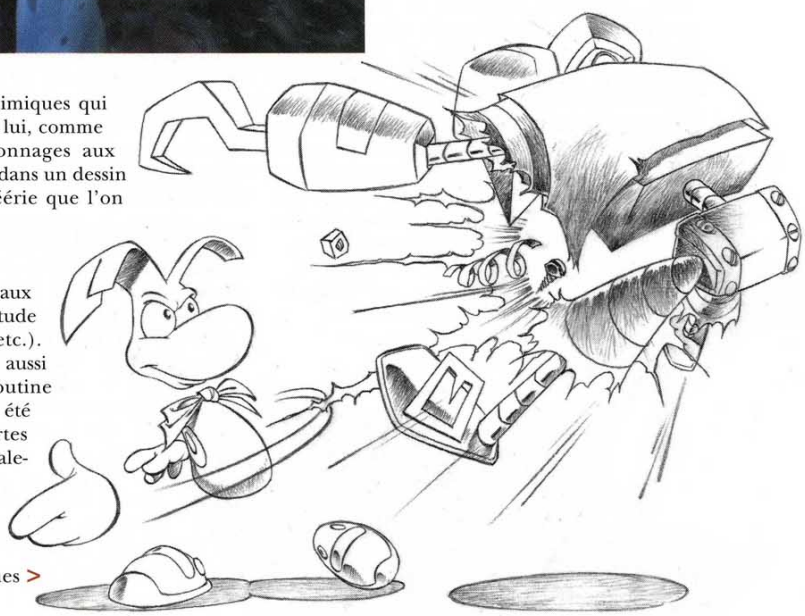


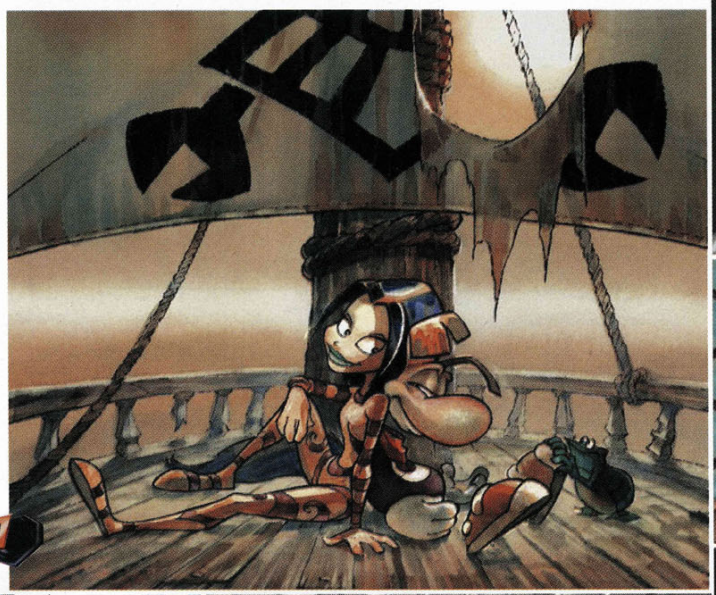

**6>** Une petite séance de ski nautique avant de passer au boss.
**7>** Ce n'est pas le moment de ralentir.
**8>** Rayman voit la mort en face.
**9>** Un plan digne du cinéma.
**10>** Rayman au pays des lucioles.
**11>** Attention, ces plates-formes sont en mouvement !

moins des attitudes et des réactions délirantes. Ils ont tous des têtes d'échappés de l'asile. Pour exemple, votre camarade Globox ressemble à une cafetière et vos agresseurs se rapprochent plus d'un mariage entre Rantanplan et Daffy Duck que du méchant "ultime" du dernier Walt Disney ou DreamWorks en date. Sur ce point, Rayman n'est pas épargné non plus. Parmi ses nombreux mouvements et pouvoirs, il possède lui aussi quelques mimiques qui raviront les amateurs du genre. Il pourra ainsi se faire aplatir, malgré lui, comme une crêpe au sens propre comme au figuré. En fait, des personnages aux graphismes, tout dans R2 donne véritablement l'impression d'évoluer dans un dessin animé. Il se dégage de certains décors une sorte de magie et de féérie que l'on retrouve rarement dans un jeu vidéo.

## UN SPORTIF CONFIRMÉ

Au cours de l'aventure, Rayman devra traverser toute une série de niveaux totalement différents qui lui demanderont de mettre en œuvre une aptitude particulière (courir, frapper, sauter, nager, se balancer, grimper, etc.). Chaque étape a été pensée pour que le déroulement de l'histoire soit aussi diversifié que possible et que le joueur ne s'installe pas dans la routine habituelle du sauter-frapper des jeux de plate-forme. Chaque niveau a été conçu pour surprendre le joueur, et propose ainsi plusieurs sortes d'épreuves. On retrouve les phases de plate-forme, bien sûr, mais également des séquences d'endurance dans lesquelles vous devrez faire la course avec Ly, la fée, ou encore du ski nautique, tracté par un monstre des marais. D'autres niveaux se montrent plus orientés "recherche" et comportent des éléments d'aventure. Ainsi, au cours de son périple Rayman devra, par exemple, retrouver quatre masques >



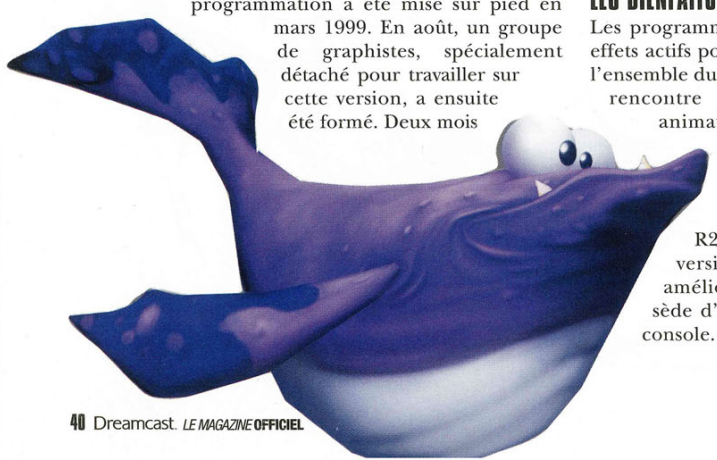


**12>** N'ayez aucune crainte, c'est un ami.
**13>** Le méchant ultime.
**14>** Une des séquences les plus speed du jeu.
**15>** Rayman sait aussi grimper aux échelles.
**16>** Ce personnage a comme une lueur d'intelligence dans le regard.

magiques, aider Carmen la baleine ou venir à bout du labyrinthe de pierre des pirates. Le jeu comporte 21 mondes, divisés en 54 secteurs, ce qui vous donne une petite idée du travail effectué ainsi que de la tâche qui vous attend. De plus, en raison du public visé sur Dreamcast, le gameplay a été remodelé pour rendre le jeu plus dynamique, plus accessible au joueur. Ce changement est loin d'être le seul apporté à la version Dreamcast. Si celle-ci est constituée à 80 % de code PC amélioré, de nombreux autres points ont été revus pour tirer pleinement profit de la console. La décision de réaliser une version Dreamcast a été prise très rapidement. Elle s'est déroulée en deux étapes. Une équipe de programmation a été mise sur pied en mars 1999. En août, un groupe de graphistes, spécialement détaché pour travailler sur cette version, a ensuite été formé. Deux mois plus tard, un niveau jouable était déjà présenté à la presse. Le développement s'est déroulé dans la plus grande convivialité. Grâce aux capacités de la machine, la plupart des idées des développeurs ont pu être intégrées dans le jeu. Le potentiel de la console a permis de laisser libre cours à leur imagination. Il n'y a pas eu de réelle limitation. La seule donnée à ne pas perdre de vue a été les 60 images par seconde. C'est ainsi que Rayman 2 s'est enrichi d'une part de rêve supplémentaire.

## LES BIENFAITS DE MONSIEUR PLUS

Les programmeurs se sont concentrés sur les effets actifs pour donner un maximum de vie à l'ensemble du jeu. En traversant les niveaux, on rencontre donc toutes sortes de petits animaux, comme des papillons qui s'envolent sur votre passage, des moustiques, des chauves-souris ou bien encore des grenouilles. Mais les changements apportés à R2 sur Dreamcast par rapport à la version PC vont bien au-delà de ces améliorations graphiques. Le jeu possède d'autres particularités propres à la console. Passons sur les séquences cinématiques et les niveaux supplémentaires pour parler un peu plus en détail des options pour le moins intéressantes. Tout d'abord, les possesseurs de Home Theatre pourront se réjouir du fait que cet épisode propose un son Dolby. Imaginez Rayman 2 sur un ampli. L'extase ! Une option multijoueur est également de la partie. Elle se présente sous la forme d'un niveau bonus, une sorte de croisement entre Pacman et Bomberman. À cela viennent s'ajouter d'autres opérations que compte mener Ubi Soft grâce au lien Internet intégré dans le jeu. Comme vous pouvez le constater, Rayman 2 tient ses promesses. C'est loin d'être un jeu fait à la va-vite. Il ne reste plus qu'à attendre le test pour en juger, mais on peut d'ores et déjà parier que la mascotte d'Ubi Soft n'aura pas trop de mal à remporter le suffrage auprès des joueurs. ■



SOULCALIBUR

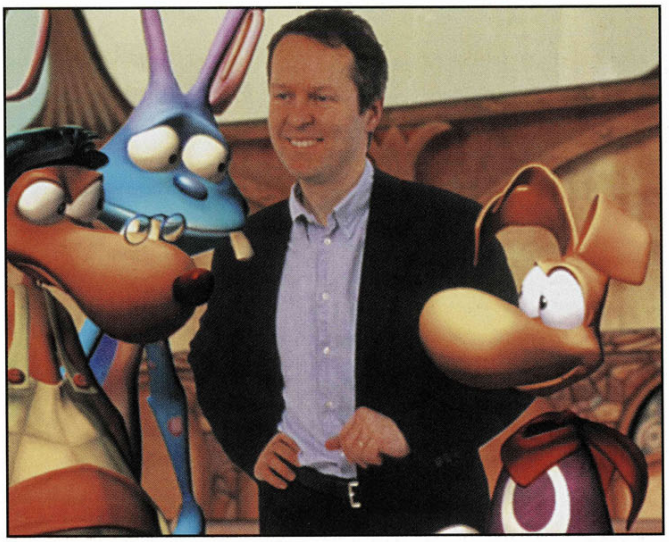
# Mettons nous bien d'accord : On n'a pas fait une 128-Bit pour rigoler

**SOUL CALIBUR : Votre télé n'a jamais vu ça.**

Une beauté stupéfiante, une vérité des mouvements jamais atteinte, sincèrement aucune comparaison avec ce que vous avez connu n'est possible. Il n'y avait que la console la plus puissante du marché qui pouvait vous offrir l'un des jeux les plus acclamés de tous les temps. www.dreamcast-europe.com SEGA™

Dreamcast.
Jusqu'à 6 milliards de joueurs

"SEGA" et "Dreamcast" sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd.
"SOUL CALIBUR" © 1998.1999 NAMCO Ltd., all rights reserved.



# UBI SOFT ET

**Placé au 15e rang mondial, Ubi Soft est l'un des plus gros éditeurs sur Dreamcast. Avec plus de 1 600 personnes dispersées à travers le monde, la société ne compte pas s'arrêter là. Yves Guillemot, le P-dg de la société, nous parle de sa vision du marché des jeux vidéo et de la place qu'occupe la Dreamcast dans la stratégie d'Ubi Soft.**

**Dreamcast Magazine :** *Quelle est la stratégie d'Ubi Soft face au marché du jeu vidéo ?*
**Yves Guillemot :** Pour l'instant, nous sommes surtout tournés vers les jeux de plate-forme-aventure. Nous souhaitons nous diversifier et réaliser des logiciels dans d'autres catégories comme l'aventure ou le RPG. Ce que l'on essaie de faire, c'est de commencer par nous intéresser à l'aspect business d'un titre pour tester le marché et quand on sent que l'opération fonctionne bien, on passe en interne. "Evolution" en est l'exemple parfait. Nous avons acheté à GameArts les droits mondiaux du jeu et au vu des résultats, nous allons continuer à avancer dans la direction du RPG. Nous allons également enchaîner avec d'autres produits dont "Hype" (les Playmobil - NDLR) sur toutes les consoles nouvelle génération et un titre basé sur la licence de Batman. Le sport nous intéresse aussi très fortement. Même si ce créneau est assez encombré, le secteur est très porteur.

**D. M. :** *Quelle est votre politique générale par rapport à la Dreamcast ?*
**Y. G. :** Il y a maintenant 2 ans de cela, j'avais considéré que cette machine allait être vendue 200 dollars aux États-Unis, qu'elle serait beaucoup plus performante que les consoles 32 bits et qu'elle allait surtout arriver un an avant les autres : il était donc très important d'investir de façon lourde sur la Dreamcast. J'avais également prévu que les ventes ne seraient pas les mêmes en Europe du fait du prix (1 690 francs).

**D. M. :** *Lors de sa mise sur le marché, une nouvelle console coûte rarement moins cher ?*
**Y. G. :** Dans ce cas, vous faites 500 000 ventes, vous n'en faites pas 2 millions. Mais je comprends très bien la politique de Sega qui a préféré

# PRÊT

**Ce sont des développeurs heureux mais épuisés par les dernières mises au point sur Rayman 2 qui nous ont accueillis dans les locaux d'Ubi Soft. Au prix d'un effort surhumain, Arnaud Carrette (chef de projet Rayman 2) et Alexandre Gatto (Game Designer) nous ont donné leurs impressions à chaud sur ce jeu qui s'annonce grandiose.**

**Dreamcast Magazine :** *Comment s'est déroulé le développement de Rayman 2 ?*
**A. C. :** Michel Ancel, le créateur de Rayman, est à l'origine de ce projet. C'est lui qui a eu l'idée de base du jeu. Donc, suite à cela, l'équipe de développement, située à Paris, a planché sur différents supports.

**D. M. :** *Quand avez-vous commencé à travailler sur la version Dreamcast ?*
**A. C. & A. G. :** Nous avons commencé à travailler sur cette version à partir du mois de mars 1999. Nous avons commencé tout le travail informatique à compter de cette date. Nous avons débuté avec la préparation du moteur, sachant qu'après on récupérerait les données de la version PC et c'est à partir de celles-ci que nous avons entamé le gros du travail de portage sur la console.

**D. M. :** *Cela veut-il dire que l'équipe PC-Dreamcast était la même ?*
**A. C. & A. G. :** Non. Elle est complètement différente, puisque le jeu PC a été fait par une équipe à Annecy. Il n'y avait que quelques membres communs, dont quatre graphistes.

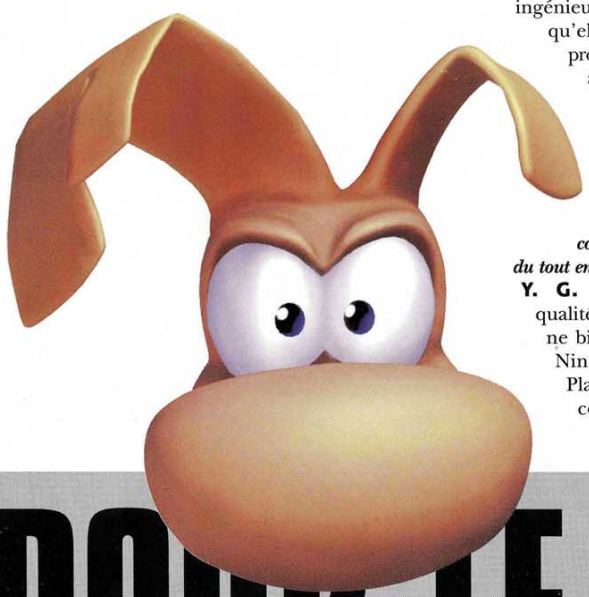
**D. M. :** *Combien de personnes ont travaillé en tout sur la version Dreamcast ?*
**A. C. & A. G. :** Il y a en tout 25 personnes pour la partie développement. Les phases de test se déroulent, elles, au Canada.

**D. M. :** *La conversion s'est donc passée sans problème...*
**A. C. & A. G. :** Sans problème, c'est tout de même beaucoup dire. Il y a quand même des différences. Si on prend des points particuliers, comme le moteur son qui utilise les capacités de la Dreamcast, nous avons beaucoup travaillé pour arriver au résultat escompté. Après, je dirais que cela s'est fait sans problème, ce qui ne veut pas dire qu'on n'a pas travaillé. Ça s'est juste fait beaucoup plus facilement que sur d'autres consoles. Là, on a simplement eu une plus grande marge de manœuvre. Nous avons eu moins de limites.

**D. M. :** *À quel genre de contraintes avez-vous été confrontés et est-ce qu'à un moment ou à un autre vous vous êtes dit : ça ne passera pas ?*
**A. C. & A. G. :** Oui. Dès le départ, on s'est fixé nous-mêmes des limites car on voulait absolument sortir un jeu fluide qui soit en 60 images par seconde. Il devait être beau, mais surtout fluide, ce qui impliquait des concessions. On aurait pu avoir 200 personnages par map et le jeu aurait été moins fluide. C'était donc la première contrainte ; ensuite, il y a eu les mots d'ordre donnés aux équipes, comme créer le maximum de vies dans le jeu pour bien montrer que l'on était sur une console nouvelle génération. Il fallait aussi que le joueur découvre autre chose que le saut et les déplacements dans un niveau. Résultat, on croise des papillons, des

# LA DREAMCAST

favoriser les États-Unis. Il y avait un certain nombre d'éléments qui leur a fait choisir ce pays, et c'est pour cela qu'il est très important pour une société d'être présente au niveau mondial. On fait un carton aux États-Unis. C'est ce qui nous permet de bien amortir et de gagner notre vie sur ce créneau. Ce que l'on espère, maintenant, c'est que Sega aligne ses prix pour passer à la deuxième phase qui leur permettra d'atteindre des quantités importantes. Le choix Dreamcast, on l'a fait parce que la machine avait des capacités très importantes, que nos ingénieurs nous disaient qu'elle était facile à programmer et qu'elle allait se vendre en grande quantité aux États-Unis.



**D. M. :** ***Vous en parlez en termes très commerciaux et pas du tout en termes de qualité ?***
**Y. G. :** Concernant la qualité, c'est une machine bien supérieure à la Nintendo 64 et à la PlayStation. Je la vois comme cela, car pour qu'une machine existe, il faut qu'une console trouve son positionnement. En étant à un prix raisonnable, elle peut prendre une part de marché très importante, donc dépasser le chiffre des 4 millions cette année aux États-Unis, et atteindre 1,5 à 2,5 millions en Europe si le prix est raisonnable. Cette perspective nous incite à continuer à investir et à développer sur cette machine.

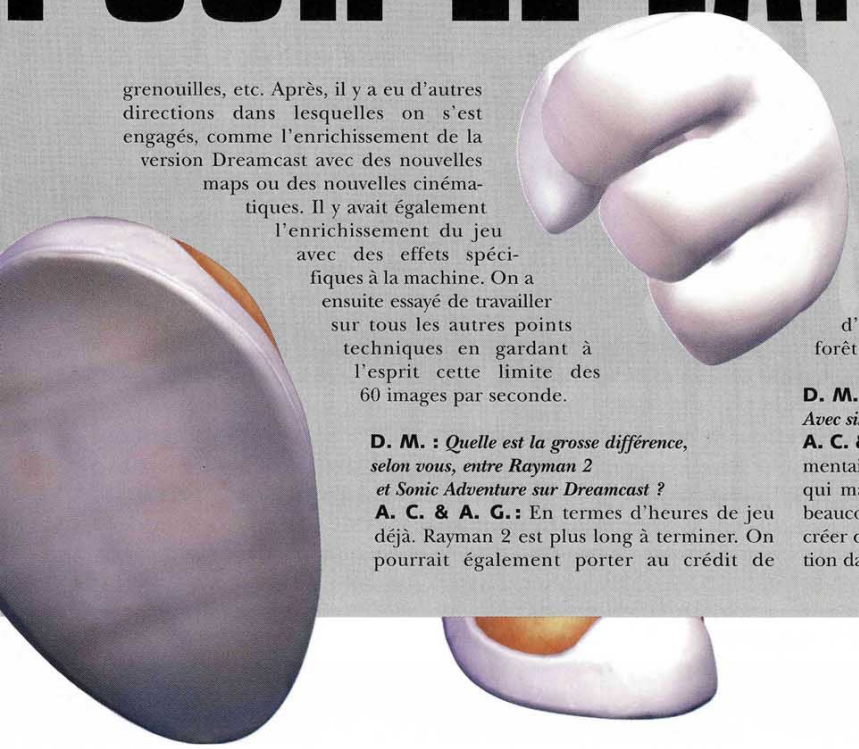
**D. M. :** ***Vous continuerez donc à développer sur Dreamcast ?***
**Y. G. :** En comparaison avec nos collègues, on investit beaucoup plus sur le marché Dreamcast. Pour vous donner un chiffre, on aura peut-être 10 ou 12 produits sur la console cette année.

**D. M. :** ***L'arrivée de la Dreamcast (et tout ce qu'elle apporte) a-t-elle changé votre vision de l'avenir ?***
**Y. G. :** La Dreamcast nous démontre que ce métier est en train de changer.
Graphiquement, on atteint maintenant une qualité d'image au-dessus de tout ce que l'on a pu voir jusqu'à présent.

**D. M. :** ***Que pensez-vous de l'accès à Internet ?***
**Y. G. :** Nous pensons que cela va être une vraie révolution. Les gens adorent jouer en mode multijoueur, à condition que ce soit facile. C'est un énorme plus pour la console.

**D. M. :** ***Vous parlez beaucoup d'Internet : les prochains jeux Ubi Soft utiliseront-ils Internet ?***
**Y. G. :** Nous pensons que ne pas utiliser Internet est une erreur. La deuxième génération de jeux intégrera Internet de la même façon que la présence d'au moins deux paddles est devenue indispensable. ■

# POUR LE LANCEMENT



grenouilles, etc. Après, il y a eu d'autres directions dans lesquelles on s'est engagés, comme l'enrichissement de la version Dreamcast avec des nouvelles maps ou des nouvelles cinématiques. Il y avait également l'enrichissement du jeu avec des effets spécifiques à la machine. On a ensuite essayé de travailler sur tous les autres points techniques en gardant à l'esprit cette limite des 60 images par seconde.

**D. M. :** ***Quelle est la grosse différence, selon vous, entre Rayman 2 et Sonic Adventure sur Dreamcast ?***
**A. C. & A. G. :** En termes d'heures de jeu déjà. Rayman 2 est plus long à terminer. On pourrait également porter au crédit de Rayman la qualité des graphismes. Les deux univers sont vraiment différents. Celui de Sonic est une vraie réussite, mais la conception et la perception du jeu sont complètement différentes. Rayman 2 est beaucoup plus orienté cartoon. Il possède une personnalité propre et une ambiance particulière que l'on ne retrouve pas ailleurs. Pour s'en apercevoir, il suffit de regarder les textures et les couleurs employées. L'univers de Rayman 2 reste relativement lié au premier épisode. On y retrouve une ambiance et une atmosphère que l'on a vraiment pas l'habitude de voir dans les jeux de plate-forme. L'impression d'espace, notamment due à l'utilisation de la 3D et l'ambiance de la forêt est particulièrement présente.

**D. M. :** ***Le jeu connaît-il selon vous des défauts ? Avec six mois de plus, qu'auriez-vous rajouté ?***
**A. C. & A. G. :** Avec 6 mois de plus, on aurait fait pas mal de choses supplémentaires. Je pense, par exemple, que l'on aurait pu peaufiner le scénario qui manque parfois de profondeur. On aurait également pu apporter beaucoup plus de richesse au monde de Rayman si on avait eu le temps de créer des cinématiques supplémentaires pour apporter encore plus d'émotion dans le jeu. ■

# GAGNEZ VOTRE XTREME DREAM*

* Rêve extrême

# Vous passez 7

# de votre vie

# Sur Dream

# il

# pour

# vot

Quel est votre Xtreme Dream* ?

Décrivez votre rêve extrême sur Dreamarena et le virtuel pourrait devenir réel : surfer dans les Rocheuses, nager avec les dauphins, conduire une voiture de rallye...

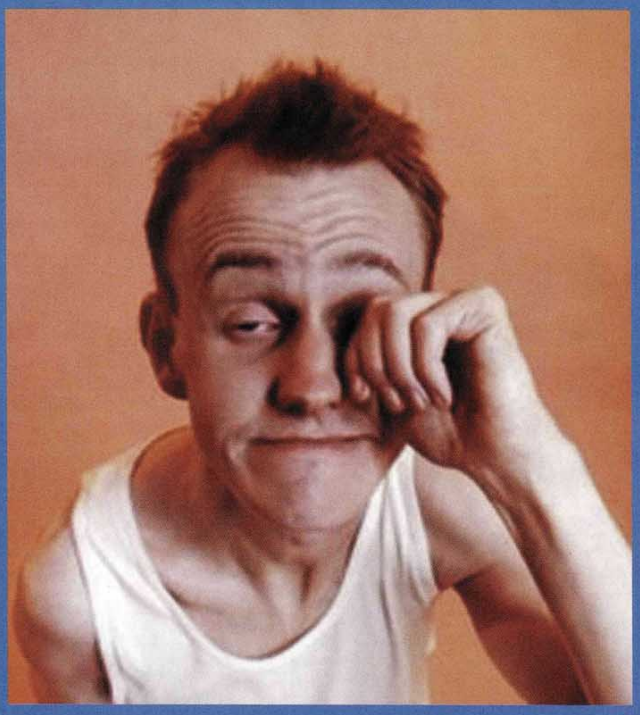
C'est si simple...

(1) Règlement disponible sur Dreamarena. Remboursement de la communication sur demande. Jeu gratuit sans obligation d'achat.

fun radio

SEGA™

# 4 000 heures à rêver...



# arena, faut 5 minutes réaliser re plus beau rêve !

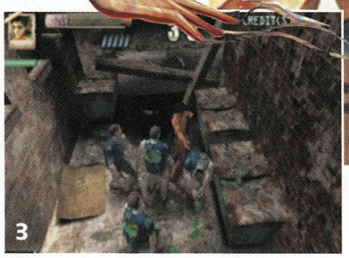
Connectez-vous sur le portail Dreamarena de votre Dreamcast et cliquez sur le bouton Xtreme Dream*. Chaque semaine jusqu'au 3 mars 2000, nous réaliserons l'Xtreme Dream* d'un joueur européen sur Dreamcast (1). Maintenant, à vous de rêver !

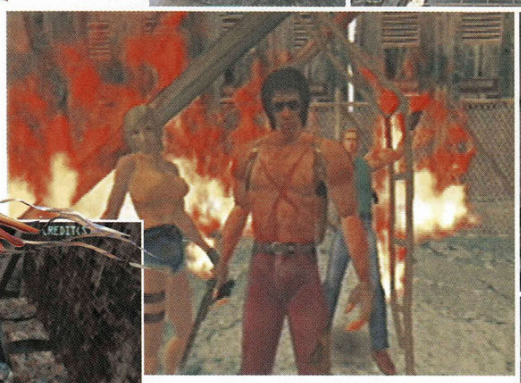
"Sega", "Dreamcast" et "Dreamarena" sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd.

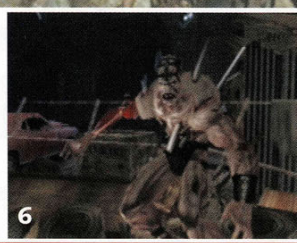
Dreamcast

Jusqu'à 6 milliards de joueurs

www.dreamcast-europe.com
Dreamarena







**1>** Voilà, je vous avais prévenu de ne pas sortir par temps d'orage...
**2>** Ils arrivent de tous les côtés !
**3>** Vous remarquerez que le sang est vert.
**4>** Votre mission : protéger cette jeune femme en danger. Laissez, je m'en occupe...
**5>** Il faut arrêter le train avec le levier situé en haut de l'écran avant qu'il ne s'écrase contre un mur.
**6>** Le premier boss du jeu.

**Après Dynamite Cop, Sega lance son deuxième beat'em all. Également issu du milieu de l'arcade, Zombie Revenge nous propose un univers totalement différent de son prédécesseur. Inspiré de The House of the Dead 2, il nous invite à la chasse aux zombies.**

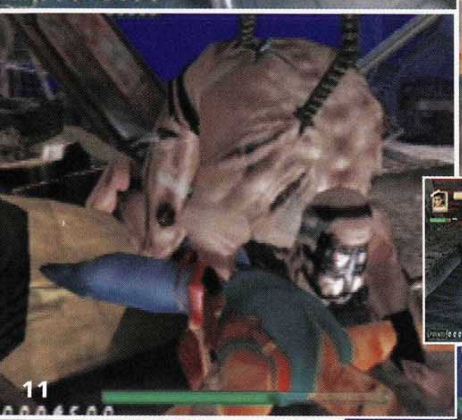
# ZOMBIE REVENGE

par Frédéric Danilewsky

Dans le milieu de la télévision, on appellerait cela un "spin off", une série dérivée. Ce n'est un secret pour personne, Zombie Revenge est une adaptation du désormais mythique The House of The Dead 2, transformé pour l'occasion en beat'em all. Si le phénomène est plus que répandu dans l'audiovisuel (*cf.* "Buffy contre les vampires" et "Angel"), il est encore assez rare dans les jeux vidéo pour être mentionné. Les grands succès se traduisent le plus souvent par des suites à l'image des Virtua Fighter 1, ...2, ...3, ...4 ?! Avant de recevoir un tel honneur, un jeu se doit donc de posséder de nombreuses qualités que bien peu de titres peuvent encore aujourd'hui revendiquer haut et fort. Parmi ceux-ci, on trouve The House of The Dead 2. Sa réalisation au-dessus de tout soupçon, son concept fort, son image marquante et son succès auprès des joueurs, ont fait de lui le client idéal pour cette expérience. Reste maintenant à se poser la question de savoir si Zombie Revenge est à la hauteur de la réputation de son modèle. Au vu des premiers éléments, il n'y a strictement aucune inquiétude à avoir. Tout a été fait pour que Zombie Revenge soit à la hauteur, ou même dépasse sur tous les plans celui dont il s'inspire.

## VOYAGE AU CŒUR DE L'ENFER

Le concept est sensiblement identique à celui de HOD2 à ceci près que, cette fois, vous êtes totalement immergé au cœur de l'action. Comme dans tout bon beat'em all qui se respecte, vous pouvez voir votre personnage directement aux prises avec une pléiade de créatures excitées par l'odeur du sang frais. Si le scénario n'est là que pour la forme, il a au moins le mérite de laisser la porte ouverte à tous les délires des créateurs. Voyez vous-même : un trio de choc d'une unité spéciale de la police enquête dans une ville envahie par des hordes de zombies et de créatures assoiffées de sang. Le groupe se compose de deux hommes et d'une femme. L'équipe de développement en charge de Zombie Revenge a pris soin d'attribuer à chacun une panoplie de coups différents, de sorte que chaque partie, entamée avec tel ou tel personnage, ne soit pas trop répétitive. Nos défenseurs de l'ordre sont tous à même de réaliser des prises ou des coups pour le moins inhabituels dans un beat'em all. Selon leur spécialité, ils peuvent réaliser de multiples combos et séries de prises spectaculaires à base de coups de pied pour les jeunes filles ou de coups de poing pour les garçons.



**7>** On sent la puissance de la DC : l'hélicoptère est en mouvement, les décors défilent et vous êtes attaqué de toutes parts.
**8>** Votre marge de manœuvre est réduite, vous ne pouvez pas sortir du cercle de flammes.
**9>** Il est possible de s'emparer des armes des zombies.
**10>** Si vous avez besoin d'un cure-dent, n'hésitez pas, servez-vous.
**11>** Un petit bisou ?
**12>** Une petite grenade bien placée pour dégager le terrain.
**13>** Pas de pitié, on peut achever les zombies à terre.
**14>** Pendant que vous vous occupez de ces boss, des pierres tombent du plafond.
**15>** Ce boss est une sorte de chauve-souris volante.

## LA PANOPLIE DU PETIT BRICOLEUR

Parallèlement, et pour ceux qui détestent se salir les mains, nos protagonistes sont aussi équipés d'un arsenal plus que conséquent. En plus de l'arme de base, toujours utile pour se débarrasser d'un zombie un peu trop collant, vous pourrez découvrir de nombreux autres gadgets tout au long de l'aventure. Leur utilisation n'est que temporaire, mais elle se révèle des plus intéressantes. Pour faire face à vos assaillants, outre les classiques fusils à pompe et autres mitrailleuses, vous pourrez vous délecter avec des jouets tels qu'un lance-flammes, une perceuse dévisseuse sans fil ou un bidon d'essence ultra inflammable. La liste est encore longue, mais je préfère garder un peu de suspens pour le test. On sent réellement que les programmeurs se sont fait plaisir.

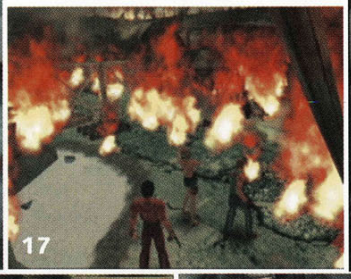
## VOUS REPRENDREZ BIEN UN PEU DE CERVELLE ?

Comme vous pouvez vous en douter, un tel équipement n'est pas destiné à un jeu fleur bleue regorgeant de bons sentiments. Ici, madame, on ne fait pas dans "le délicat", et les âmes sensibles sont priées de s'abstenir et de passer leur chemin. Zombie Revenge est fait pour les amoureux d'Evil Dead et de Sam Raimi. Les têtes explosent, les bras volent et les corps se disloquent. Les développeurs ont particulièrement soigné ce point. Tout comme dans HOD2, après une ou deux décharges de fusils à canon scié, vous pourrez admirer la vie intérieure d'un mort-vivant. Certains continuent à marcher après que vous leur avez ôté la tête, d'autres vous dévoilent leur cage thoracique ou perdent leurs bras. Après un bon coup de fusil bien placé, vous assisterez même au spectacle très divertissant d'une paire de jambes se baladant toute seule. ZR est en fait le jeu idéal pour réviser son anatomie. Seule déception, une fois de plus le sang est vert...

## LE CINÉMA AU SERVICE DES JEUX VIDÉO

La réalisation est dans le même état d'esprit. Elle se rapproche sur de nombreux points d'un long métrage. On retrouve d'ailleurs plusieurs références au septième art comme dans l'appa- >

16


17

18

19

20

21

22

**16>** Ce boss possède la tête d'une créature rappelant le film "Alien" greffée sur le torse.
**17>** Ça s'appelle une thérapie par le vide.
**18>** Le lance-flamme est radical pour se débarrasser des zombies un peu trop collants.
**19>** Les coups de feu sont souvent accompagnés d'effets de toute sorte.
**20>** Non John, pas vous !
**21>** Notre équipe de héros au grand complet.
**22>** Ces deux étuis à guitare sont des mitrailleuses.

rence de certains monstres qui rappellent "Alien" ou encore dans certaines armes (des étuis à guitare) qui font indéniablement penser à "Desperado". De plus, le jeu comporte de nombreuses séquences intermédiaires destinées à lier les différentes phases d'action. Elles interviennent aussi pour appuyer l'entrée en scène, toujours théâtrale, des boss de fin de niveau. Les angles de caméra, eux, ont été choisis pour faire ressortir au maximum le côté dramatique de chaque scène. Ajoutez à cela une musique stressante et vous obtiendrez le cocktail explosif orchestré par les programmeurs de ZR. Pour terminer, il est impossible de clore ce paragraphe sans parler de la chorégraphie des mouvements de nos héros. On sent une fois encore l'influence marquante du cinéma. La façon de tenir les revolvers ou encore la manière dont les personnages sont projetés à terre, tout en ayant la possibilité de continuer à tirer, ne sont pas sans rappeler les meilleures séquences des films de John Woo. L'effet est garanti dans ces conditions, la tension monte très vite. ZR suit le même schéma que Crazy Taxi. Réservé dans un premier temps à l'arcade et réalisé sur la borne Naomi, il n'a pas fallu attendre longtemps pour qu'il soit adapté sur Dreamcast. Cette conversion a, bien entendu, été accompagnée de plusieurs remaniements en ce qui concerne le nombre d'options et de modes de jeu disponibles. On retrouve donc le mode arcade dans lequel il est possible de jouer à deux en même temps, mais aussi un mode original avec différentes variantes. Un mode training utilisant le VM, permet en outre d'entraîner votre personnage pour ensuite le faire combattre à travers le mode Fighting. Pour finir, une option Internet devrait également être intégrée dans le jeu. À voir... ■

# Liste des magasins

- **PARIS/ST LAZARE**
  6 rue d'Amsterdam
  75009 PARIS
  Tél : 01 53 320 320
- **PARIS/JUSSIEU Consoles**
  46 rue des Fossés Saint Bernard
  75005 PARIS
  Tél : 01 43 29 59 59
- **JUSSIEU/PC/MAC**
  17 rue des Ecoles
  75005 PARIS
  Tél: 01 46 33 68 68
- **PARIS/ST MICHEL**
  56 boulevard St Michel
  75006 PARIS
  Tél : 01 43 25 85 55
- **PARIS/VICTOR HUGO**
  137 avenue Victor Hugo
  75116 Paris
  Tél : 01 44 05 00 55
- **VAUGIRARD(15)**
  365 rue de Vaugirard
  75015 Paris
  Tél : 01 53 688 688
- **CHELLES (77)**
  Centre Commercial Chelles 2
  Nationale 34 - 77508 Chelles
  Tél : 01 64 26 70 10
- **ORGEVAL (78)**
  C. Ccial Art de Vivre Niv.1
  Tél : 01 39 08 11 60
- **VERSAILLES (78)**
  16 rue de la Paroisse
  78000 Versailles
  Tél : 01 39 50 51 51
- **VELIZY (78)**
  37, avenue de l'Europe
  78140 VELIZY VILLACOUBLAY
  Tél : 01 30 700 500
- **CORBEIL (91)**
  C. Commercial VILLABE A6
  91813 VILLABE
  Tél : 01 60 86 28 28
- **ANTONY(92)**
  25 av. de la Division Leclerc N20
  92160 Antony
  Tél : 01 46 665 666
- **BOULOGNE (92)**
  60 av. du Général Leclerc N.10
  92100 BOULOGNE
  Tél : 01 41 31 08 08
- **LA DEFENSE (92)**
  C.Ccial Les Quatres Temps
  Rue des Arcades Est - Niv. 2
  Tél : 01 47 73 00 13
- **AULNAY (93)**
  C. Ccial Parinor - Niv. 1
  93606 Aulnay sous Bois
  Tél : 01 48 67 39 39
- **PANTIN (93)**
  63 avenue Jean Lolive - N. 3
  93500 PANTIN
  Tél : 01 48 441 321
- **ST DENIS(93)**
  C. Ccial St Denis Basilique
  6 passage des Arbaletriers
  93200 ST DENIS
  Tél : 01 42 43 01 01
- **DRANCY (93)**
  C. Ccial DRANCY AVENIR
  220, rue de Stalingrad - N.186
  93700 DRANCY
  Tél : 01 43 11 37 36
- **CHENNEVIERES (94)**
  C. Ccial PINCE-VENT N. 4
  94490 ORMESSON
  Tél : 01 45 939 939
- **CRETEIL (94)**
  5 rue du Général Leclerc
  94000 Créteil
  (Entrée rue piétonne, Créteil Village)
  Tél : 01 49 81 93 93
- **KREMLIN BICETRE (94)**
  30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7
  94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie)
  Tél : 01 43 901 901
- **FONTENAY SOUS BOIS (94)**
  C. Ccial Val de Fontenay
  94120 Fontenay sous Bois
  Tél : 01 48 76 6000
- **CERGY PONTOISE (95)**
  C. Ccial Cergy 3 Fontaines
  95000 Cergy
  Tél : 01 34 24 98 98
- **SANNOIS (95)**
  C. Ccial Continent
  95110 SANNOIS
  Tél : 01 30 25 04 03
- **MARSEILLE (13)**
  C. Ccial Grand Littoral
  13464 MARSEILLE
  Tél : 04 91 09 80 20
- **HEROUVILLE ST CLAIR (14)**
  C. Ccial St-Clair
  14200 HEROUVILLE St-Claire
  Tél : 02 31 951 952
- **TOULOUSE (31)**
  14 rue Temponières
  31100 Toulouse
  Tél : 05 61 216 216
- **REIMS (51)**
  44, rue de Talleyrand
  51100 REIMS
  Tél : 03 26 91 04 04
- **@● LILLE (59)**
  52 Rue Esquermoise
  59000 LILLE
  Tél. : 03 20 519 559
- **FLERS (59)**
  C. Ccial Carrefour Douai-Flers
  RN 43
  59128 FLERS en Escrebieux
  Tél : 03 27 98 05 05
- **COMPIEGNE (60)**
  37, 39 cours Guynemer
  60200 COMPIEGNE
  Tél : 03 44 20 52 52
- **LE MANS (72)**
  44, 48 av. du Général De Gaule
  72000 LE MANS
  Tél : 02 43 23 4004
- **ALBERTVILLE (73)**
  C.Ccial GEANT CASINO
  Z.A. du Chiriac
  73200 ALBERTVILLE
  Tél : 04 79 31 20 30
- **LE HAVRE (76)**
  C. Ccial AUCHAN GRAND CAP
  Mont Gaillard
  76620 LE HAVRE
  Tél : 02 32 85 08 08
- **AMIENS console (80)**
  19 rue des Jacobins
  80000 Amiens
  Tél : 03 22 97 88 88
- **@● AMIENS PC (80)**
  1, rue Lamarck
  80000 Amiens
  Tél : 03 22 80 06 06
- **POITIERS (86)**
  12 rue Gaston Hulin
  86000 Poitiers
  Tél : 05 49 50 58 58

● jeux en réseau sur PC

→ ouvert le dimanche

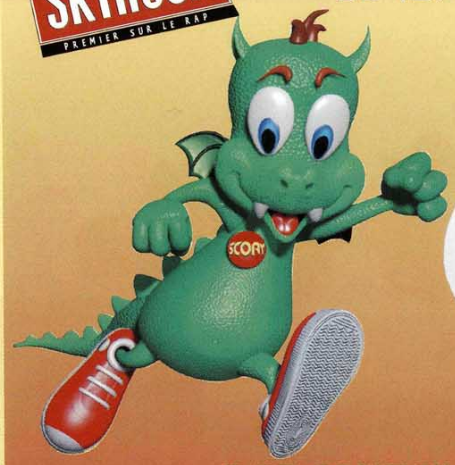
@ccès Internet

RCS PARIS B 385 215 603 - VISUELS NON CONTRACTUELS - PRIX SOUS RESERVE D' ERREUR TYPOGRAPHIQUE - "SCORE-GAMES VOUS REMBOURSE LE DOUBLE DE LA DIFFERENCE EN BONS D'ACHAT POUR UNE DIFFERENCE DE PRIX CONSTATEE SUR UN PRODUIT NEUF SIMILAIRE ET DE MEME ORIGINE A CELUI QUE VOUS AVEZ ACHETE. CETTE OFFRE EST VALABLE LE JOUR MEME DE L'ACHAT ET SUR UN PERIMETRE DE 1 KM AUTOUR DU MAGASIN SCORE-GAMES.

Partenaire SKYROCK PREMIER SUR LE RAP

## La meilleure façon d'équiper ses consoles !

**Du 15/01/2000 au 25/02/2000 :**



# GRANDE BRADERIE 2000

DES CONSEILS DE PRO, DES DEMOS
DES OCCASES... ET EN PLUS SI VOUS TROUVEZ MOINS CHER,
NOUS VOUS REMBOURSONS 2 FOIS LA DIFFERENCE* !

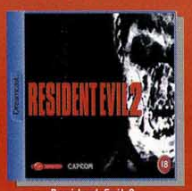
## LA SELECTION DU MOIS

Tous les mois, SCORE-GAMES vous propose les meilleures sélections du mois aux meilleurs prix.

Virtua Striker 2
SPORT - FOOTBALL

NBA 2000
SPORT - BASKET

Crazy Taxi
COURSE-ARCADE



Resident Evil 2
ACTION - AVENTURE

Toy Story 2
PLATE-FORME

## LES OCCASIONS DU MOIS

SCORE-GAMES vous propose une séléction des meilleures ventes du mois en occasion

1) Sonic
PLATE FORME/AVENTURE

2) Soul Calibur
BASTON

3) Fighting Force 2
ACTION

4) Power Stone
BASTON

5) UEFA Striker
SPORT - FOOTBALL

## LES AFFAIRES DU MOIS

**+140F* DE BONS D'ACHAT OFFERTS**

* Cumul de 7 bons d'achat - voir conditions en magasin

Dreamcast Occasion
Garantie 6 Mois
**1390F***

* Dans la limite des stocks disponibles

199F
**99F**
Cable RGB pour Dreamcast

## DÈS VOTRE PREMIER ACHAT

Une carte de fidélité vous sera délivrée N'oubliez pas de faire tamponner votre carte après chaque achat ! Une fois terminée elle vous donne droit à 400F de remise immédiate sur les jeux d' occasion !!!

## HOT LINE & VPC

commandez vos achats
Par téléphone :
**01 46 735 720**
Par Minitel :
**36-15 SCOREGAMES***
Sur Internet :
**WWW.SCOREGAMES.COM**
un renseignement ?
- les prix ?
- les sorties ?
Par téléphone :
**01 46 735 735**
Trucs & Astuces : **08 36 685 686*** * 2,23F/Mn

## DEMONSTRATION PERMANENTE DE NOUVEAUTES

Chaque mois toutes les nouveautés en démonstration permanente dans tous les SCORE-GAMES

## RACHAT DE VOS ANCIENS JEUX

Revendez, échangez votre ancien matériel :
Consoles, Jeux, Accessoires, Jeux PC
Lecteurs et Films LD & DVD...
Et gagnez jusqu'à 30F supplémentaires si ce matériel a été acheté chez SCORE-GAMES
(sur présentation du ticket de caisse)

## DES CENTAINES D'OCCASIONS

Le plus grand choix de jeux vidéo en France : + de 200 000 jeux sur l'ensemble des magasins
Jeux testés, reconditionnés et garanties 1 AN

## SCOREGAMES SUR LE WEB

Pour tous les Scorynautes, le plus grand Score-Games du monde est ouvert ! Informez-vous avant les autres et dénichez les meilleures occazes sur le www.scoregames.com : C'est l'adresse incontournable pour tout savoir et tout avoir avec la boutique en ligne sécurisée.

Bon de Réduction

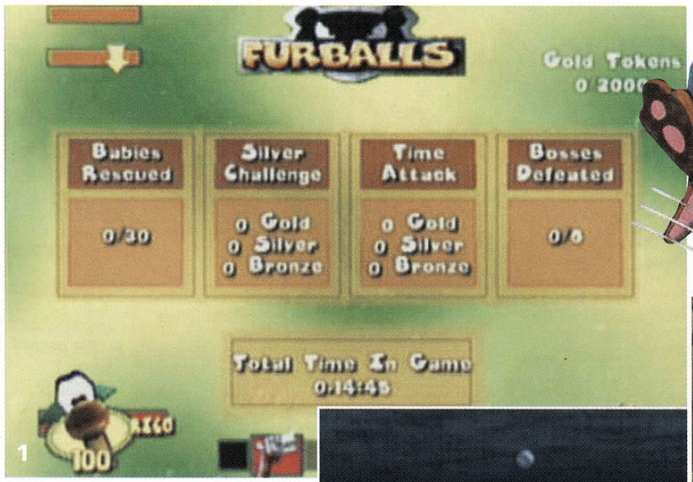
**25F**

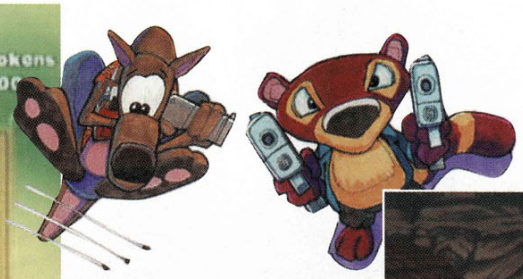
Valable jusqu' au 31/03/2000 DREAMCAST MAG FEVRIER-MARS 2000
A PARTIR DE 300F D'ACHAT

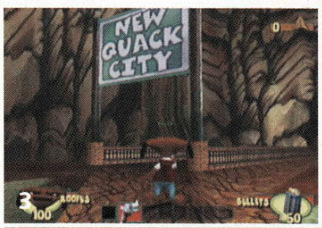
Bon de réduction utilisable en magasin ou en V.P.C. hors promotions hors console offre non cumulable

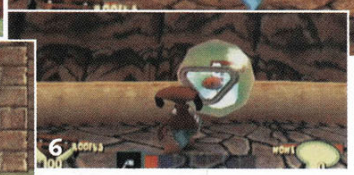
COMMANDES VPC : SCORE-GAMES 6,12 RUE AVAULEE 92240 MALAKOFF cedex

# SCORE GAMES MULTIMEDIA



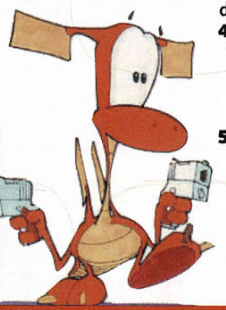





**1>** Vous pouvez à tout moment savoir où vous en êtes.
**2>** Le truc de Rico, c'est la brasse coulée !
**3>** Il faut trouver un moyen d'entrer là-dedans.
**4>** Vous commencez l'aventure dans le village où la famille de Roofus a été kidnappée.
**5>** Chaque icône de ce type permet de passer d'un personnage à l'autre.

**En plus du très attendu Metropolis Street Racer, nos amis anglais préparent un shoot'em up assez original répondant au nom de Fur Fighters. Initialement intitulé Fur Balls, ce jeu met en scène une demi-douzaine de petits êtres faits de chair et de poils qui vont devoir prendre leur destin en main.**

# FUR FIGHTERS



par Nicolas Buret

C'est en septembre dernier, à l'occasion de l'ECTS qui se tenait en plein cœur de Londres, que nous vîmes les premières démos abouties de la seconde production de Bizarre Creations sur Dreamcast. Cette équipe de développement basée à Liverpool depuis 1987 doit sa renommée à ses prolifiques simulations de Formule 1 sur consoles 32 bits.

Dans Fur Fighters, un dictateur qui se fait appeler Viggo revient après avoir été banni et kidnappe toute la population. N'écoutant que leur courage, c'est arme au poing que ces boules de poils vont débuter leur quête.

## LES JOIES DE LA COMPLÉMENTARITÉ

Si ces petites bêtes se sont associées entre elles, ce n'est pas seulement parce qu'elles savent bien que l'union fait la force. En effet, elles disposent toutes d'une faculté qui va permettre d'atteindre des zones inaccessibles, voire de résoudre certaines énigmes. Mais, agissons d'abord comme il se doit et commençons par les présentations.

## ROOFUS, LE CHIEN

C'est le plus vieux de la bande. Sa longue expérience de combattant fait de lui le chef tout désigné de cette fine équipe. Il n'a en tête qu'une seule chose : se battre jusqu'au bout et exterminer tout ceux qui se mettront entre lui et sa famille. Viggo est d'ailleurs le premier sur la liste. Comme tout bon chien-chien qui se respecte, Roofus adore creuser. C'est cette compétence extraordinaire qui le caractérise des autres membres du groupe. Ça n'a pas l'air comme ça, mais ça se révélera très utile au cours de l'aventure.

## CHANG, L'ÉCUREUIL

Ce petit animal sans défense n'en est pas moins un soldat hors pair. C'est du moins la qualité qu'il espère mettre en avant à tout prix. En fait, cet écureuil originaire de Chine n'est autre qu'un scientifique émérite très porté sur l'aspect stratégique des combats. Son agilité exemplaire et sa petite taille lui permettent de se faufiler un peu partout et explorer ainsi des lieux inaccessibles à ses coéquipiers. Une vrai fouine, en somme...

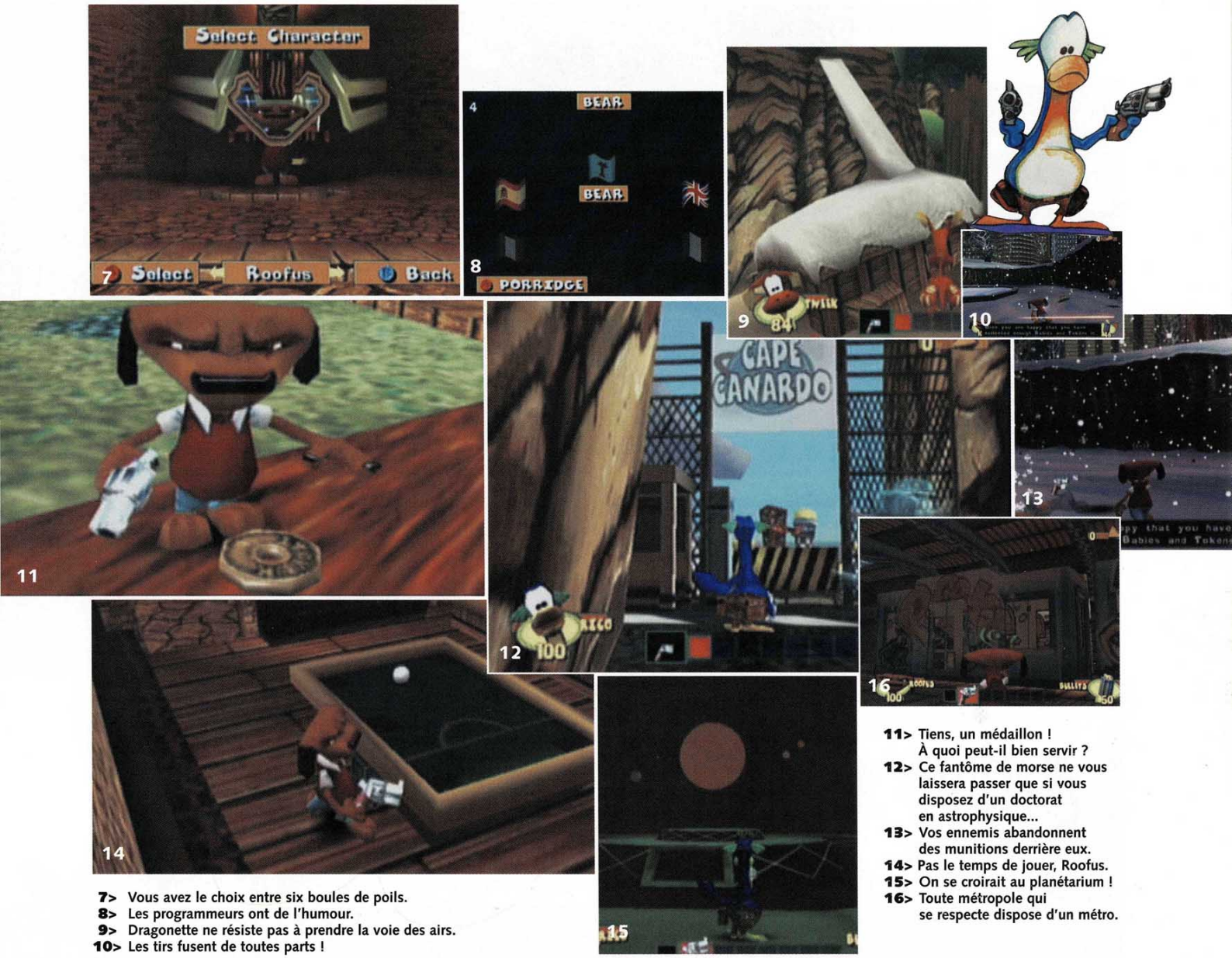
## JULIETTE, LA CHATTE

C'est une femme. Elle ferait pâlir Demi Moore et Sigourney Weaver qui, pourtant, incarnèrent de valeureuses guerrières sur les écrans de cinéma. Caractérielle, égoïste et insubordonnée, Juliette a tendance à faire bande

Genre
**Shoot'em up**

Éditeur
**Acclaim**

Disponibilité
**Juin 2000**




**7>** Vous avez le choix entre six boules de poils.
**8>** Les programmeurs ont de l'humour.
**9>** Dragonette ne résiste pas à prendre la voie des airs.
**10>** Les tirs fusent de toutes parts !

**11>** Tiens, un médaillon ! À quoi peut-il bien servir ?
**12>** Ce fantôme de morse ne vous laissera passer que si vous disposez d'un doctorat en astrophysique...
**13>** Vos ennemis abandonnent des munitions derrière eux.
**14>** Pas le temps de jouer, Roofus.
**15>** On se croirait au planétarium !
**16>** Toute métropole qui se respecte dispose d'un métro.

à part. Si cela lui permettait de combattre Viggo toute seule, elle le ferait ! Il a fallu faire preuve de persuasion pour qu'elle rallie la bande. Mais ses compétences en escalade ont fait d'elle un atout indéniable des Fur Fighters.

## RICO, LE PINGOUIN

Rico a passé son enfance auprès des grandes communautés de pingouins du sud de l'Argentine. C'est là qu'il fit ses premières pêches et qu'il batifola avec les puissantes orques. Il apprit à perfectionner ses talents de nageur au contact des Fur Fighters qui l'entraînèrent comme il se doit. Ses compétences uniques dans le groupe lui permettent de plonger sous l'eau et de dénicher des bonus ainsi que des zones inédites englouties dans les profondeurs. Il peut aussi se servir de cette faculté pour prendre par surprise les installations ennemies émergées.

## BUNGALOW, LE KANGOUROU

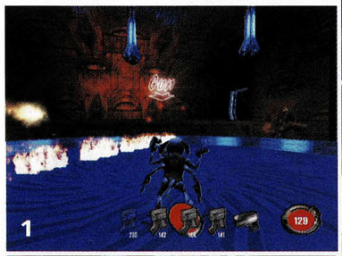
Meilleur ami de Roofus le chien, ce puissant marsupial ne brille pas par son intelligence. Il préfère de loin obéir aux ordres de ses camarades plutôt que d'agir de son propre chef, et c'est tant mieux pour tout le groupe. Toutefois, ses facultés innées de sauteur en font un partenaire indispensable. Il est le seul membre des Fur Fighters à pouvoir atteindre des plates-formes surélevées. Elles cachent toujours quelque chose d'intéressant, celles-la !

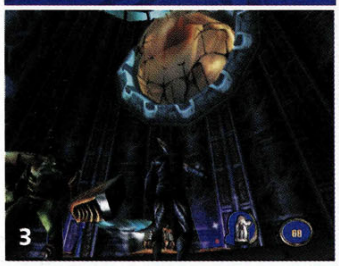
## TWEEK, LA DRAGONNETTE

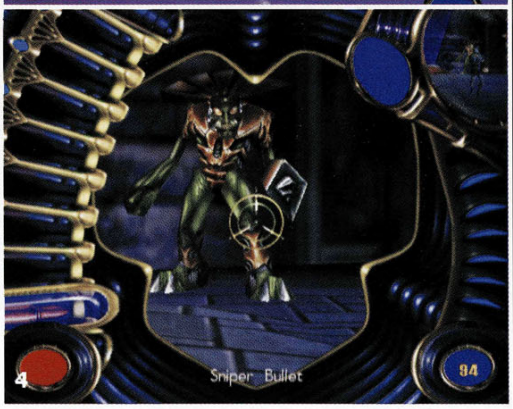
Cette jeune femelle dragon n'a qu'un jour à peine. Elle fait pourtant partie de la fière équipe des Fur Fighters. Dernière de sa portée, elle est le seul membre de sa famille à ne pas avoir été kidnappé par Viggo et ses sbires. Sa connaissance innée des armes à feu (eh oui ! un dragon en crache... du feu !) et son goût pour les vols longue distance lui ont valu d'intégrer cette fine équipe. Elle espère s'en montrer digne !

## QUE DE PROMESSES !

Le jeu en lui-même promet d'être long et passionnant puisqu'il proposera de nombreux niveaux qui prendront un certain temps pour être explorés dans leur totalité. En effet, chacun d'eux dispose de zones exclusives destinées à chaque membre des Fur Fighters et il faudra sans cesse aller d'un téléporteur à l'autre pour changer de personnage. Les programmeurs ont annoncé que nos héros pourront choisir entre une trentaine d'armes qui iront du simple six coups au lance-roquettes aux vertus destructrices qu'on lui connaît bien. Mais le plus intéressant est sans nul doute le mode "Fluffmatch" qui permettra à quatre joueurs de s'affronter dans un combat fratricide. Voici donc un titre à surveiller de près... ■







1> Max peut tenir quatre armes en même temps.
2> En mode furtif, vous êtes invisible.
3> Il est possible de regarder autour de soi.
4> Le mode sniper.
5> Le docteur semble avoir trouvé la solution pour sortir.

# MDK 2

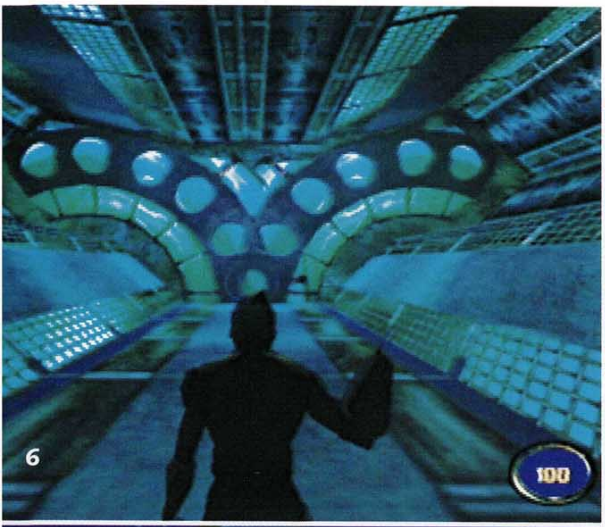
**Interplay entre dans la farandole sous la bannière de Virgin avec MDK 2, son premier titre sur Dreamcast. Le développement a été confié à BioWare Corp, une société devenue célèbre par le mythique Baldur's Gate sur PC. Aucune crainte à avoir, donc, quant à la qualité de cette version de MDK 2 sur notre console.**

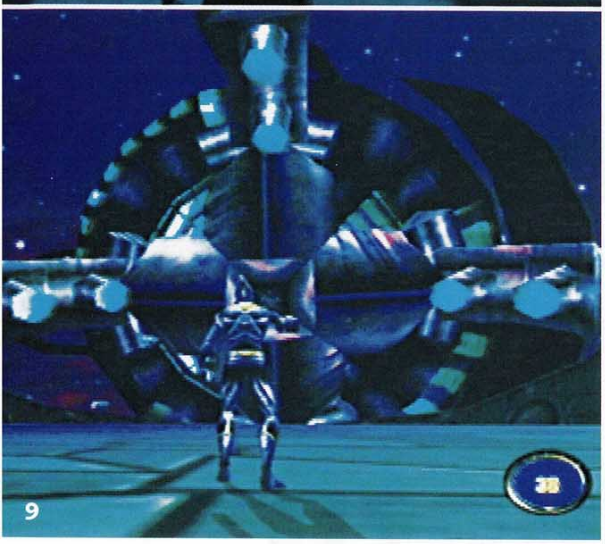
par Frédéric Danilewsky

BioWare s'est attaché à rester aussi fidèle que possible à l'esprit de MDK, premier du nom (sorti sur PC), tout en y apportant de nombreuses nouveautés et améliorations techniques propres à la machine de Sega. Seule constante dans les nombreux changements apportés au jeu : le scénario. L'histoire est sans surprise. La Terre fait une nouvelle fois l'objet des convoitises de créatures venues de l'espace. Des aliens s'apprêtent à envahir la planète. Kurt Hectic, en grand défenseur de la veuve et de l'orphelin, se présente encore comme le sauveur de l'humanité. Seulement, cette fois, le héros à la tête de requin n'est désormais plus seul pour accomplir cette lourde tâche (on a beau être un héros, on a bien le droit de ne pas aimer la solitude). Il s'est adjoint deux comparses à l'allure aussi bizarre qu'originale pour mener à bien sa destinée. Deux petits nouveaux font donc leur apparition. Kurt est accompagné de Max, le chien, une sorte de croisement entre Schwarzy et Stallone, avec le QI d'un Van Damme mais le tout en beaucoup plus énervé. Le Dr Hawkins, un savant toujours prêt à mettre ses neurones au service du bien, se joint également à eux. Si l'on met un instant de côté l'aspect technique du jeu, c'est dans cette folle équipe que réside une part de la force de MDK 2.

## PASSAGE EN REVUE DES TROUPES

Ces trois protagonistes interviennent à tour de rôle au cours de l'histoire. Ils possèdent tous des caractéristiques et des aptitudes spécifiques plus ou moins bien adaptées aux problèmes rencon-



**6>** Les niveaux sont souvent sombres.
**7>** Max ne fait pas dans le détail.
**8>** Ce passage semble suspect.
**9>** Un niveau aérien.
**10>** Ça ne va pas fort, là...
**11>** Prenez de la hauteur.
**12>** Remarquez les superbes effets de lumière.

trés. Lorsque vous dirigez Kurt, vous devez agir plus ou moins en finesse en utilisant le mode sniper. Il est l'homme des situations délicates. Max, lui, ne donne pas dans le détail : ses quatre bras, que vous pouvez équiper indépendamment l'un de l'autre, font de lui une vraie machine de destruction. Le dernier, et non des moindres, vous demandera beaucoup plus de réflexion puisque avant de passer à l'action, vous devrez résoudre de petites énigmes. Il vous sera d'ailleurs la plupart du temps demandé de construire vous-même vos armes. Un toaster dans une main et une dose de plutonium dans l'autre pourront, par exemple, donner une arme dévastatrice. Grâce à cette diversité, les niveaux ne se ressemblent jamais. Ce nouvel épisode des aventures de Kurt Hectic est très fortement marqué par l'univers sombre des comics et autres bandes dessinées américaines, avec un design des personnages et des niveaux très réussi. Fidèle à son prédécesseur, il se caractérise une nouvelle fois par un mélange d'humour, d'action et de science-fiction. On retrouve principalement des traces de cet humour ravageur qui caractérise si bien nos amis anglo-saxons tant dans les dialogues lors des séquences cinématiques que dans le comportement de certains ennemis. La palme revient au docteur, qui n'hésite pas à imiter le chien pour convaincre Max de partir en mission.

## UN MÉLANGE DE "MATRIX" ET DU "CINQUIÈME ÉLÉMENT"

L'aspect technique est à la hauteur de ce que l'on peut attendre d'une Dreamcast. Même si le jeu est encore loin d'être terminé, il témoigne déjà de l'énorme travail effectué par les développeurs de BioWare, notamment en ce qui concerne les sources de lumière. Au détour d'un niveau, en levant la tête, on peut ainsi découvrir une ville en hauteur inspirée du film "Le Cinquième Élément" où se bousculent des files de véhicules en suspension dans les airs. Pour finir de vous convaincre, il suffit juste de faire le plus simplement du monde une pause pendant une explosion. Les programmeurs ont pensé à intégrer dans le jeu une option que je qualifierais d'effet à la "Matrix". Grâce à cette option, vous pourrez admirer les particules en suspension dans l'air, les nombreux effets de lumière et de fumée dégagés par l'explosion, sous tous les angles. Juste un petit mot, pour terminer, sur la jouabilité assez particulière. Les déplacements se rapprochent de ceux d'un Quake-like sur PC, utilisant à la fois le clavier et la souris. Après un léger temps d'adaptation, le maniement devient un vrai plaisir. Les boutons servent à avancer et à exécuter des strafe (des pas de côté) tandis que le stick analogique permet de regarder tout autour de soi. Ce choix confère à MDK 2 un petit côté Quake loin d'être déplaisant. Voilà un titre qui ne devrait pas avoir de mal à se faire remarquer lors de sa sortie. En tout cas, nous nous l'avons déjà repéré. ■

1

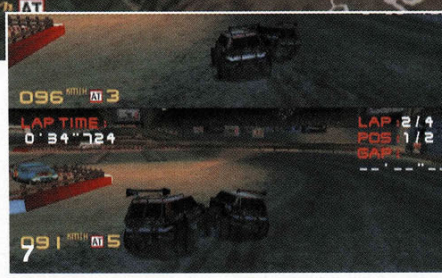
2

3

4

5

6



7

**Ce n'est plus un secret pour les joueurs, la Dreamcast est une machine particulièrement douée pour les courses automobiles. Les jeux de voitures aiment la Dreamcast et la Dreamcast aime les jeux de voitures. Kalisto va illustrer cette belle histoire d'amour avec 4 Wheel Thunder, son premier titre sur la machine de Sega.**

**1>** La présentation des circuits.
**2>** Un circuit In-Door.
**3>** Les éclairs guident votre chemin.
**4>** Chaque dune est l'occasion de s'envoyer en l'air.
**5>** Les feuilles s'envolent avec l'effet de vitesse.
**6>** Il est impossible de se retourner.
**7>** L'assurance couvre tous les dégâts.

# 4 WHEEL THUNDER

par Frédéric Danilewsky

En lisant les actualités du précédent numéro de DM, vous avez très certainement remarqué le bloc concernant 4 Wheel Thunder. Après s'être successivement appelé Xleration et Offroad Thunder, c'est donc finalement sous le nom de 4 Wheel Thunder que le premier jeu de Kalisto sur Dreamcast verra le jour. Si vous en êtes encore à vous demander qui est Kalisto, apprenez juste que cette société française est un des studios les plus réputés à travers le monde, déjà à l'origine de jeux tels que Dark Earth ou Nightmare Creatures. Outre ses changements de nom successifs, 4 Wheel Thunder a également la particularité d'être édité par Midway. L'éditeur a souhaité intégrer le jeu dans la lignée "Thunder" de ses nouveaux jeux de sport (*cf.* Hydro Thunder). Cette alliance a permis

**8>** Pour monter dans ce véhicule, l'échelle est obligatoire.
**9>** Difficile de conduire dans de telles conditions.
**10>** Il est possible de sortir des tracés.
**11>** Une tempête de sable se prépare.

**12>** Le moteur gère les conditions climatiques.
**13>** Les "replay" sont très dynamiques.
**14>** Admirez ce lance-flare !

au jeu d'évoluer dans le bon sens. Au départ conçu comme ce qui aurait pu être un simple concurrent de Sega Rally 2, 4 WT est finalement devenu un jeu original, sortant des sentiers battus. Il se présente comme une course de véhicules off road bondissant à la moindre occasion sur les dunes et les pistes des quatre coins de la planète.

## QUATRE ROUES MOTRICES

Vous pourrez prendre le volant de véhicules tous aussi différents qu'un buggy, une Jeep, un Monster Truck ou une voiture de rallye. Tous ces monstres ont, bien entendu, des comportements différents, plus ou moins bien adaptés en fonction du type de revêtement rencontré. De même, chacun d'entre eux est "upgradable", modifiant ainsi la jouabilité et la prise en main des véhicules. De la même façon, les développeurs n'ont pas été avares en modes de jeu : en effet, on n'en dénombre pas moins de quatre. On retrouve, comme d'habitude, le classique mode Practice (pour ceux qui ne veulent rien laisser au hasard), le Out Door (possibilité de choisir les circuits en extérieur) ou le Championnat ; on a droit également à des modes plus originaux comme le In Door qui se déroule à l'intérieur d'arènes couvertes remplies d'obstacles et spécialement étudiées pour vous faire rendre votre goûter après deux tours de piste. Chacun de ces modes de jeu possède assez de différences significatives pour ne pas être répétitif, comme le système de power ups que l'on retrouve dans certains types de compétition. Les circuits que l'on pourrait qualifier de classiques sont au nombre de douze (6 en In Door et 6 en Out Door). À ces derniers viennent s'ajouter les arènes et les modes spéciaux réservés aux parties à deux joueurs en écran splitté. Le jeu ne compte que quatre concurrents, y compris votre voiture. Ce choix a été motivé par le fait que les développeurs ont préféré inclure dans le jeu un nombre restreint de concurrents possédant une intelligence artificielle développée plutôt que d'intégrer une dizaine de véhicules suivant bêtement leur trajectoire. À vrai dire, le concept a tellement bien été respecté que les adversaires présents dans cette préversion étaient beaucoup trop forts. Cela était sans doute normal, le réglage de l'intelligence artificielle étant le principal élément encore à travailler, le jeu n'étant terminé qu'à 60 %.

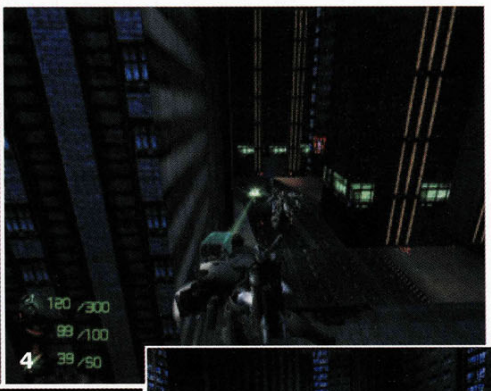
## ILS SONT FRAIS, MES POLYGONES...

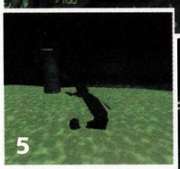
Techniquement très réussi, 4 Wheel Thunder distance déjà d'une bonne longueur ses principaux rivaux. Le moteur utilisé permet d'afficher plus de 500 000 polygones à la seconde ; et inutile de parler ici de clipping ou de brouillard puisqu'il n'en existe aucune trace. Les décors sont fins et travaillés. On a même droit à un des plus beaux lance-flare de l'histoire du jeu vidéo. Les pistes sont bordées de nombreuses petites animations. D'ailleurs, à ce sujet, les programmeurs se sont permis d'inclure des clins d'œil personnels dans les circuits. Dans chaque course, on peut découvrir une montgolfière en forme d'animal. Elle représente en fait les mascottes installées sur le bureau de chacun des développeurs. Enfin, pour ceux que les chiffres font rêver, sachez que la distance d'affichage ou de vue est de 400 mètres et que le jeu tourne en 60 images par seconde. Avec ce titre, Kalisto risque fort de faire beaucoup de bruit. Si 4 Wheel Thunder continue dans cette voie, il possédera tout pour devenir un super hit. ■

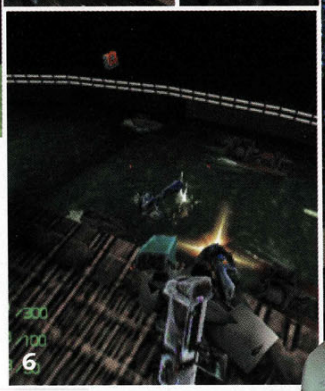
Genre
**Action**

Éditeur
**Infogrames**

Disponibilité
**Mars 2000**







**1>** À défaut d'une option Internet, Slave Zero propose un mode quatre joueurs.
**2>** Même à deux contre un, vous êtes sûr de gagner.
**3>** Le combat s'annonce titanesque.
**4>** On se sent tout petit devant l'ampleur de la ville.
**5>** Cette photo a comme un air de Terminator 2.
**6>** Même dans le futur, un égout reste un égout.
**7>** La ville est parsemée de publicité.

**Oubliez l'an 2000 et ses prédictions millénaristes : Infogrames voit loin, très loin même, puisque pour son prochain titre sur Dreamcast, le tatou nous transporte 500 ans dans le futur, dans un avenir qui s'annonce des plus pessimistes pour le genre humain.**

# SLAVE ZERO

SUR LE CD DEMO • SUR LE CD DEMO •

par Alexis Menfredi

Une fois de plus, la vision de l'avenir n'est pas réjouissante. Suite à un léger différend avec les dirigeants de la planète, une caste de gardiens se réfugie dans les bas-fonds de la mégapole S1-9. C'est là que ces descendants de prêtres guerriers mettent au point le Slave Zero, un exosquelette destiné à sortir l'humanité de l'impasse dans laquelle elle s'est engouffrée. Vous l'aurez donc compris, Slave Zero s'annonce comme un jeu d'action. Vous y dirigerez un robot, vu de dos, à travers 16 missions dans une ville entièrement modélisée en 3D temps réel. L'originalité de Slave Zero devrait venir du mélange des genres souhaité par Infogrames. Il offre la particularité d'être une sorte de croisement entre ce que l'on pourrait communément appeler les Quake-like et les jeux de mecha. En effet, Slave Zero met en scène des combats de robots géants dans l'enceinte d'une ville à la manière des jeux d'action que l'on retrouve sur PC. D'ailleurs, si l'action s'annonce déjà comme un des points dominants du jeu, il vous sera tout de même demandé de faire preuve d'un minimum de stratégie. La ville dans laquelle vous évoluerez sera propice à de nombreuses embuscades qu'il faudra déjouer pour être sûr de ne pas finir prématurément à la casse. Alors que l'on pourrait s'attendre à voir évoluer de tels personnages dans un univers imprégné par la culture manga, ce jeu d'action présente la particularité de se dérouler dans un univers futuriste à la "Blade Runner". On se croirait réellement plongé dans le film de Ridley Scott. Les quartiers sont composés d'immeubles démesurés, ornés par des multitudes d'enseignes lumineuses. Les échelles et l'impression de gigantisme sont d'ailleurs bien rendues. Pour arriver à un tel résultat, les concepteurs du jeu ont mis au point une nouvelle technologie 3D baptisée : Ecstasy Engine... Chacun a ses sources d'inspiration ! Un mode multijoueur, jusqu'à quatre en écran splitté, vous permettra même de découvrir les joies du carnage entre amis. Il ne reste qu'à attendre quelques semaines avant de se forger une opinion définitive. ■

# TESTS

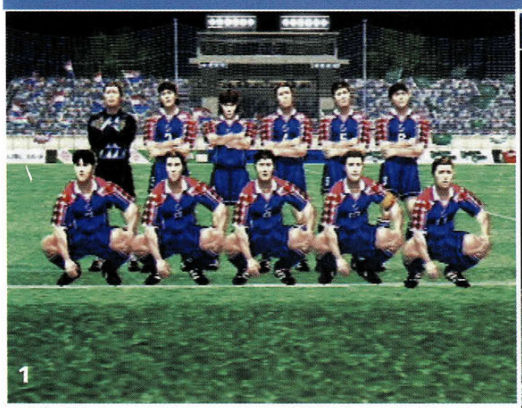

Crazy Taxi ★★★★★☆ 66
Deadly Skies ★★★★☆☆ 80
Fighting Force 2 ★★★☆☆☆ 84
NBA 2K ★★★★★☆ 74
NFL Quaterback Club 2000 ★★★☆☆☆ 91
Resident Evil 2 ★★★★★☆ 62
Re-Volt ★★★★★☆ 76
Sega Worldwide Soccer 2000 ★★★★☆☆ 88
Shadow Man ★★★★★☆ 70
Soul Fighter ★★★☆☆☆ 86
Soul Reaver ★★★★★☆ 78
South Park : Chef Luv Shack ★★☆☆☆☆ 91
Tee Off ★★★☆☆☆ 90
Vigilante 8 : 2nd Offense ★★★☆☆☆ 82
Virtua Striker 2 ver. 2000.1 ★★★★☆☆ 58

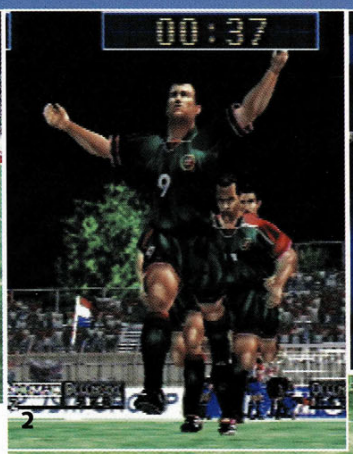
| Genre | Nombre de joueurs | Disponibilité |
|---|---|---|
| Football arcade | 1 à 32, mais 2 seulement en simultané | Maintenant |

# VIRTUA STRIKER 2 VER. 2000.1

par Pierre Puttemans

SUR LE CD DEMO • SUR LE CD DEMO •


1



2

3

4

5

**Le nouveau jeu de foot de Sega, éblouissant sur le plan graphique, n'explosera toutefois pas à la face des possesseurs de Dreamcast telle la bombe annoncée. Il n'en demeure pas moins un soft agréable, que quelques défauts privent du statut de référence.**

**1>** L'équipe croate pose pour les photographes.
**2>** L'avant-centre marocain salue fièrement le public.
**3>** Vous pouvez choisir entre cinq stades imaginaires.
**4>** Délire de joie brésilienne après le fameux but en or.
**5>** Une belle détente du gardien qui n'évitera pas le but.

Pas de doute, Virtua Striker 2 ver. 2000.1 fait **la part belle au graphisme**. Ce qui en met effectivement d'emblée plein la vue. Avant d'appuyer sur le bouton Start, une séquence démo s'affiche à l'écran : l'animation est fluide, les silhouettes comme les visages des footballeurs d'un réalisme étonnant, leurs gestes techniques restitués à merveille : reprises de volée, têtes, talonnades, mais... tiens : pas de ciseau retourné ! La bicyclette, connaît pas. Il est vrai qu'on en voit bien trop dans certains autres jeux. Les footeux ne sont pas des surhommes, et il est finalement réconfortant de trouver un jeu qui ne tente pas de nous le faire croire. Car ce qui donne leur prix à ce genre de gestes insensés, instinctifs et inspirés, c'est justement leur rareté. N'allez pas pour autant en conclure que Virtua Striker 2 n'est pas spectaculaire. Il l'est à souhait, et les amateurs de foot trouveront sans nul doute satisfaction rien qu'en assistant à une partie. Or, en plus, ils peuvent y jouer ! On brûle dès lors de se lancer sur les pixels du rectangle vert. Voyons donc le menu des options.

## NI CLUBS, NI NOMS DE JOUEURS

Première déception : quelle que soit la compétition dans laquelle vous souhaitez vous aligner, vous ne disposez que d'équipes nationales. Real Madrid, Manchester United, Inter de Milan, Bayern Munich, Olympique de Marseille (non, ça, c'est pour rire) ? Circulez. Les équipes nationales seulement, on vous dit. **Sans les noms de leurs joueurs**, qui plus est. Comment ça?! Problème de licence, évidemment. D'autres (UEFA Striker, *cf.* Dreamcast n° 2) avaient contourné l'obstacle en affublant les joueurs de faux noms équivalents sur le plan de la phonétique : Batistoota, Ronaldoe, etc. Ici, on a préféré ne pas donner de nom du tout. Frustrant pour l'amateur. Donc pas de nom du buteur lorsque l'on joue un match (ne parlons même pas d'un classement des meilleurs d'entre eux sur un championnat). Juste des numéros, n'en déplaise à Patrick McGoohan ("je suis un homme libre..."). Pourtant, on reconnaît les joueurs ! Prenez l'équipe de France. Le n° 7 et capitaine, ce petit bonhomme aux cheveux châtain : Deschamps, bien sûr. Celui avec la queue de cheval : Petit, évidemment, mais il est dans

**6>** Les ralentis proposent parfois une vue de derrière les cages.
**7>** Au grand dam du gardien espagnol, le ballon finira dans ses filets.
**8>** Sur les coups-francs, choisissez votre bouton en fonction de la frappe que vous voulez tenter.
**9>** Le mode Ranking (classement) vous oppose à plusieurs adversaires successifs, jusqu'à ce que vous mordiez la poussière.
**10>** Le ballon est au fond : on va pas rester là-dessus, si ?
**11>** La répétition d'un de vos buts affiche la trajectoire du ballon.
**12>** Une petite coupe du monde...

la réalité plus blond que ça. La gardien de but est bien chauve, comme le célèbre homme sandwich du hamburger. Mais, pour en rester dans la pub, la tonsure, qui pourrait permettre à Zidane (après Dior et Leader Price) de faire celle de Chaussée aux Moines, a été respectueusement gommée... Quoi qu'il en soit, tout ça nous ramène au plan graphique : pour la représentation physique, c'est encore du tout bon. Mais c'est dommage qu'il n'y ait ni club, ni nom des joueurs.

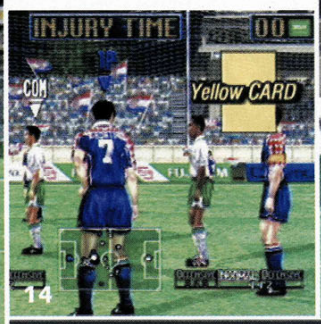
## SEPT MODES DE JEU

Avant toute chose, le menu Match config. vous invite à décider du temps que dure le match et s'il se dispute en une ou deux mi-temps, ainsi que si les règles du but en or, des tirs au but et du hors-jeu s'appliquent. Choisissez aussi de sanctionner les joueurs violents de cartons jaunes et rouges ou de laisser régner le laxisme arbitral. Une fois tous ces paramètres fixés, place au choix de la compétition. Avec l'équipe nationale de votre choix (d'Afrique, d'Asie, d'Europe...), vous disputez **sept épreuves différentes**. Glissons rapidement (fzzz !) sur le match normal et le concours de tirs au but pour détailler les autres options. International Cup est une coupe du monde qui n'a pas le droit de dire son nom : huit groupes de quatre équipes au départ, les deux premières qualifiées dans chaque poule, puis élimination directe dès le tour suivant jusqu'à la finale. Mode Arcade : une autre coupe, mais à élimination directe dès le départ, avec un tableau comme pour les tournois de tennis, sans mi-temps, mais avec tirs au but pour départager les *ex æquo*. Tournament est un... tournoi mettant aux prises 4, 8 ou 16 équipes, et League un championnat (jusqu'à 32 participants). On le voit, Sega ne s'est pas foulé pour la localisation, puisque tout est en anglais : New Game, Team Select, ou encore Ranking (classement). Ce dernier mode offert et le plus original du lot : vous choisissez votre équipe et vous voyez opposer des adversaires au hasard, match après match jusqu'à ce que vous perdiez. À ce moment-là vous est attribué un grade (de A à F) ainsi qu'une analyse de votre jeu et des conseils pour vous améliorer. En ce qui concerne les stades qui abritent vos évolutions, seul le >

## HOP, À LA DOUCHE !

Si vous laissez activée la distribution de cartons, vous constaterez l'extrême sévérité des hommes en noir et finirez fréquemment la rencontre à moins d'onze joueurs ! D'autant que le règlement disciplinaire propre à Virtua Striker 2 est intraitable : si l'un de vos joueurs a reçu un avertissement lors d'un match précédent, il sera expulsé dès qu'il sera puni d'un deuxième, quand bien même ce serait sa première faute du match en cours. Il obtiendra ainsi le droit de regagner les vestiaires avant ses copains, et se vengera en prenant toute l'eau chaude des douches !

13



14

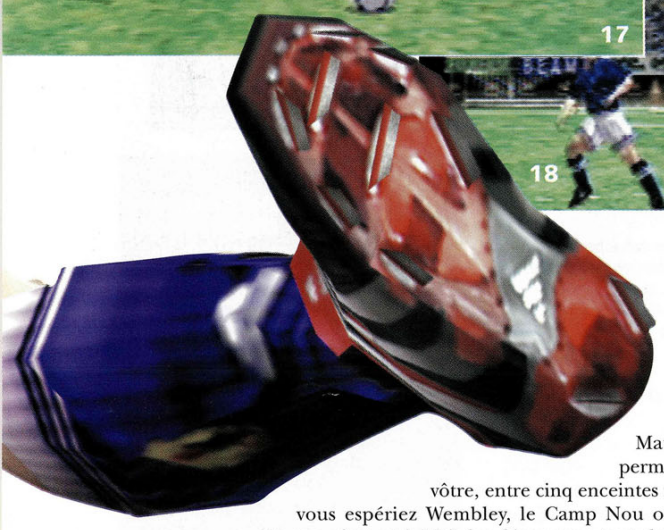
15

16

17

18

19



**"Regarde, c'est Deschamps, on le reconnaît. Dommage qu'il n'y ait pas les noms."**

**Julien Sablé, n° 27 de l'AS-Saint-Étienne**

Match simple (pardon, le Match Play) vous permet de choisir le vôtre, entre cinq enceintes imaginaires. Si vous espériez Wembley, le Camp Nou ou le Stade de France, c'est raté. Mais les décors sont tout de même sympathiques, avec leurs drapeaux aux couleurs des nations en présence qui s'agitent dans les tribunes.

## POUR JOUEURS DE HAUT NIVEAU

Vous avez choisi les paramètres des rencontres, votre équipe et votre mode de jeu ? C'est parti pour le match. **Trois boutons seulement suffisent** à commander les évolutions de vos champions. Un pour tackler lorsqu'on est en défense et le même, en attaque, pour faire une passe courte à ras de terre ou une tête à proximité si le ballon est aérien. Une deuxième touche pour les passes longues (ou les têtes longues) et une troisième pour le tir, du pied ou de la tête. Relisez la phrase et vous vous rendrez compte qu'il n'y a qu'un bouton pour défendre. Mais on peut aussi prendre le ballon à l'adversaire juste en coupant habilement sa course. Pour en finir avec les commandes, un dernier bouton vous invite à changer la configuration tactique (4-4-2, 5-3-2, plus ou moins offensif…) de votre équipe. Mais aucun ne vous permet de sprinter, ce qui rend impossible tout dribble ou simple course balle au pied : l'adversaire ordinateur court plus vite que vous et vous pique immanquablement le ballon. Hors un jeu de passes redoublées, point de salut, donc. Mais ce point rend le **jeu extrêmement difficile**, même en paramétrant le niveau de la console au plus bas. Une autre réticence tient au système choisi pour les tirs : lorsqu'on presse le bouton idoine, une barre de puissance s'affiche pour régler la force de votre shoot et ce n'est que lorsque vous relâchez le bouton que l'envoi part. En conséquence, impossible de tirer soudainement quand on a le ballon dans les pieds : il faut d'abord attendre que la barre de puissance ait le niveau requis. Et il y a toutes les chances qu'un défenseur soit entretemps revenu vous chiper le cuir. Heureusement, le problème ne se pose pas pour reprendre un centre de volée ou de la tête. Au final, Virtua Striker 2 brille par son graphisme mais souffre d'insuffisances, tant au plan de la jouabilité, du choix des équipes que des commentaires (il n'y en a pas). Bon jeu, donc, mais peut mieux faire… ■

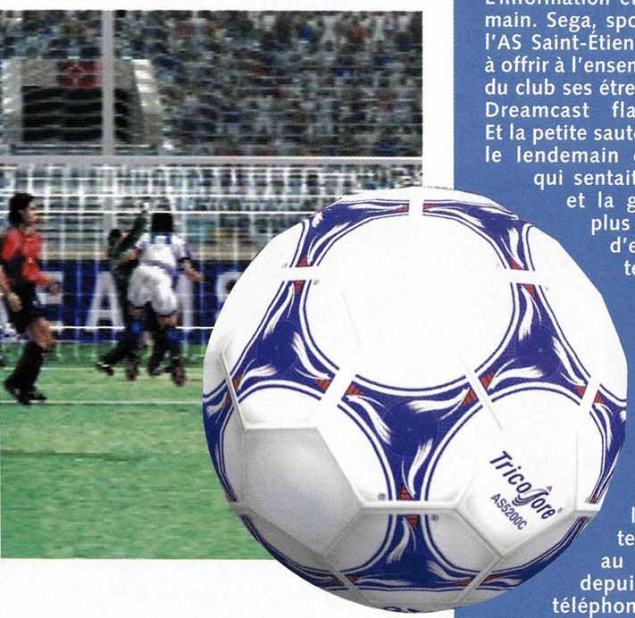
## CONSEIL

**Des passes, encore des passes, toujours des passes. Et rapides, sans quoi on vous pique le ballon. Et anticipez les tirs à cause de cette fichue barre de puissance.**

# EN DIRECT DE SAINT-ÉTIENNE VIRTUA STRIKER ÉCRASE L'OM !

**Pour parfaire le test de Virtua Striker 2, nous sommes allés à Geoffroy-Guichard faire essayer, manettes à la main, le jeu par deux authentiques Verts, Stéphane Pédron et Julien Sablé. Avec la panthère brésilienne, Alex, en guest star. Bilan : 5 buts dans les valises de l'OM !**

**13>** Le capitaine et gardien espagnol va frapper sa remise aux six mètres.
**14>** C'est bête de se prendre un carton jaune dans les arrêts de jeu...
**15>** 0-0 à 39 secondes de la fin, penalty pour Batistuta, dans un match marqué par trois expulsions.
**16>** Le Cameroun ouvre la marque contre la France : ça vaut bien un tour d'honneur !
**17>** L'Italie a gagné : le désespoir d'un Brésilien effondré dans son but...
**18>** Une reprise acrobatique.
**19>** Saurez-vous retrouver le ballon au milieu de ce ballet aérien ?




L'information était de première main. Sega, sponsor maillot de l'AS Saint-Étienne, se préparait à offrir à l'ensemble de l'effectif du club ses étrennes : une belle Dreamcast flambant neuve. Et la petite sauterie était prévue le lendemain d'un ASSE-OM qui sentait bon la poudre et la gloire. Quoi de plus facile alors que d'emboîter discrètement le pas de la RP Manager de Sega France ? J'ai facilement pu la reconnaître, mon rédacteur en chef m'avait remis de grandes photos dans une enveloppe, et il avait tenu à me briefer au dictaphone depuis une cabine téléphonique. Jeu d'enfant ensuite, quand la bande se fut autodétruite, que de se glisser dans la soute du TGV (!?) puis de franchir telle une ombre tous les barrages de police, pour finalement pénétrer dans le stade mythique, dans le sillage de mon poisson pilote. Personne ne m'avait vu ! Mais moi, j'ai vu : 4 à 0 à la mi-temps, puis 5 ; les supporters marseillais qui cassent les sièges et envoient des boulons sur les Stéphanois, puis quittent le stade. Et le récital d'un petit lutin brésilien du nom d'Alex, auteur d'un quadruplé historique et immortalisé pour la postérité à quatre pattes, mimant les coups de griffe de la panthère du blason des Verts. Le cocktail organisé par Sega le lendemain promettait une belle ambiance...

## LE JEU QUI IMPRESSIONNE LES PROS !

Voilà l'effectif au grand complet dans un hôtel proche de la ville. Alex sourit derrière ses lunettes de soleil dernier cri, chantonnant un air brésilien et se répandant alentour en "Tranquille !" (je crois bien que c'est le seul mot de français qu'il connaisse). Et aussi Stéphane Pédron, stratège et tireur de coups francs, ainsi que Julien Sablé, jeune pousse verte (19 ans), qui éclate au poste de milieu défensif. Des clients intéressants pour mon test. Profitant de la cohue qui accompagne la remise des Dreamcast à tous les joueurs, je parviens à attirer mes deux hommes dans une petite salle, me prétendant émissaire de l'Inter de Milan (je fais très bien l'accent italien). Le piège s'est refermé : Stéphane et Julien, une petite partie de Virtua Striker 2 ? Juju est un roi de la console, il en a déjà deux. Stéph est beaucoup moins expert. C'est pourtant le second qui gagne, 1-0. On rallume les lumières : premières impressions ? "La manette est plus légère, c'est maniable. Le jeu est bien", répond un Julien admiratif. "Ils ont quand même recréé les joueurs de l'équipe de France, même s'il n'y a pas leur nom." "Moi, je découvre", intervient Stéphane. "Ça a l'air très plaisant. Ils ont bien recréé les gestes techniques, les talonnades et tout ça... Je pense qu'on peut se faire des petites soirées assez sympa avec ça..." Avant un match ? "C'est pas trop conseillé, quand même, pour garder l'influx nerveux. Moi, je sais que je peux pas jouer après ça. Quand je joue à la console, ça m'excite, alors je peux lâcher de l'influx comme ça. Mais en stage, oui !" Mission accomplie, et test positif : nos deux Verts ont aimé. À vous les studios.

Aux manettes, Stéphane Pédron et Julien Sablé.

### Jouabilité 7/10
Difficile de garder trois secondes le ballon dans les pieds...

### Graphisme 9/10
Chapeau bas : le plus beau jeu de foot sur Dreamcast.

### Son 6/10
Pas de commentaire, si ce n'est une voix "à la Japonaise" assez horripilante. Des bruits de spectateurs, mouais.

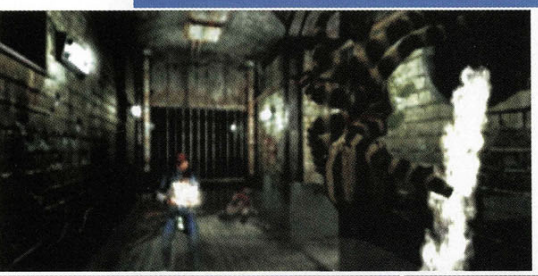
### Durée de vie 9/10
Accrochez-vous avant d'être capable de tout gagner !

### Intérêt 8/10
Peut-être un poil supérieur à UEFA Striker, soit nouveau leader de la catégorie.

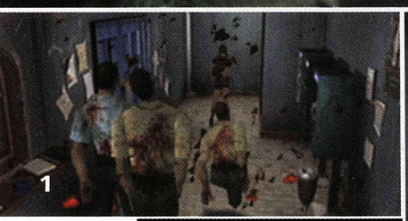
| Genre | Nombre de joueurs | Disponibilité |
|---|---|---|
| Survival Horror | 1 | Mars |

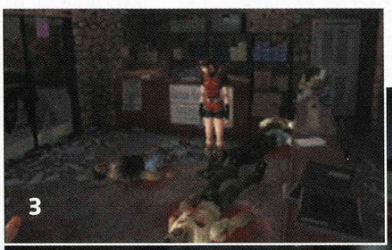
# RESIDENT EVIL 2

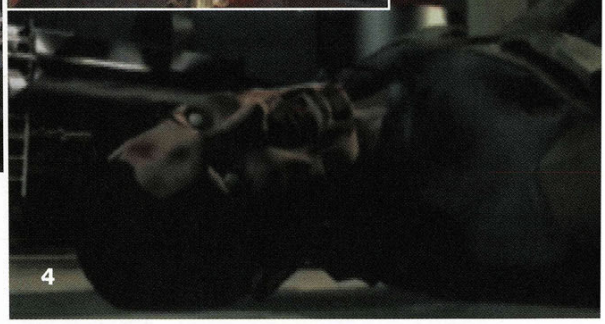
par Alexis Menfredi



**Après nous avoir gratifiés d'un sublime Marvel vs Capcom et nous avoir promis un Street Fighter Alpha 3 détonnant, Capcom se prépare à lancer sur Dreamcast, Resident Evil 2, sous la bannière de Virgin. Attention toutefois à ne pas confondre RE 2 et Resident Evil Code Veronica, édité par Eidos, prévu cette année lui aussi et qui devrait faire parler de lui.**







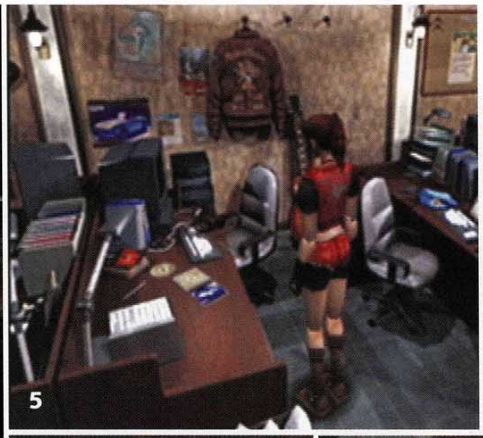
**1>** Pour les fêtes de fin d'année, préférez les confettis de zombies !
**2>** Le mode Spécial permet de jouer avec de nouveaux personnages.
**3>** Joli travail !
**4>** Un petit aperçu de l'ambiance qui règne dans le jeu.

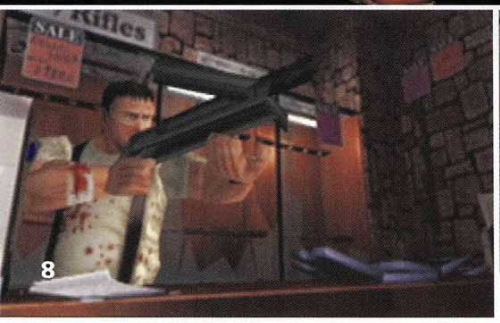
Si Capcom est surtout connu pour la qualité de ses jeux de combat en 2D, il est également tenu pour être le spécialiste des survival horror. Un petit retour sur le passé du développeur s'impose pour clarifier la situation. Le genre est né dans le berceau d'Infogrames avec Alone in the Dark, sur PC. Il n'a pas fallu attendre longtemps avant que Capcom vienne frapper à la porte et s'intéresse à ce style de jeu révolutionnaire pour l'époque. Ce mélange de jeu d'aventure et de film d'horreur semblait le terrain idéal pour que le maître du Dragon Punch et de la boule de feu réussisse enfin à sortir du carcan dans lequel il s'est enfermé avec Street Fighter. En 1997, la société sort le premier épisode de ce qui deviendra un des jeux les plus appréciés du public. Développé sur Saturn, Resident Evil premier du nom fait un véritable carton. Après une telle réussite, il aurait été impensable de ne pas voir apparaître sur la 128 bits de Sega le deuxième épisode de cette saga.

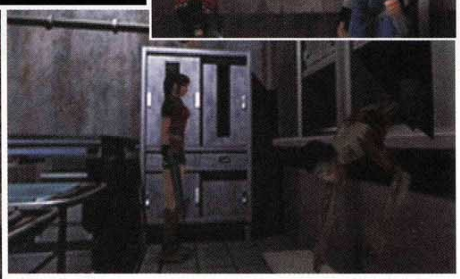
## UN SCÉNARIO TERRIFIANT

Après avoir réussi à déjouer les plans de la société Umbrella qui cherchait à créer un terrible mutant à l'aide d'un virus mortel, les survivants de l'équipe Stars sont rapatriés et mis hors de danger. Peu de temps après, la bonne vieille ville de Raccoon refait parler d'elle. Toutes les communications avec les autorités ont été interrompues et les rues commencent à être envahies par des hordes de morts-vivants. Persuadée que son frère, un des membres de l'équipe Stars, est toujours en vie, Claire Redfield part à sa recherche. Dès son arrivée sur les lieux, elle se rend compte de l'ampleur du désastre. **Tous les habitants de la ville se sont mués en zombies suceurs de sang** et les rares survivants à avoir échappé à cette malédiction se terrent dans leur habitation en attendant leur dernière heure. En essayant d'échapper à

| Éditeur | Accessoires | Site Web | Note Dreamcast magazine |
|---|---|---|---|
| Capcom | VM, Vibration Pack | www.capcom.com | ★ ★ ★ ★ ★ ★ |





**5>** Il ne faut négliger aucun indice.
**6>** Léon, le deuxième personnage du jeu.
**7>** À vous de démêler ces rouages.
**8>** Un des rares habitants encore en vie, mais pas pour longtemps.

"Un jour, un employé du recensement est venu chez moi et j'ai dégusté son foie avec des fèves au beurre."

Hannibal, le cannibale

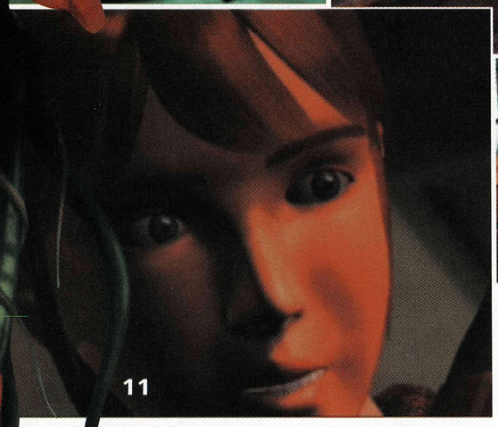
son tragique destin, Claire croise sur son chemin Léon Kennedy, un officier de police fraîchement débarqué à Raccoon pour y prendre ses nouvelles fonctions. En tentant d'appliquer le bon vieil adage selon lequel l'union fait la force, ils se retrouvent séparés dans leur fuite. Pris au piège, ils tenteront chacun de leur côté de découvrir l'origine de cette tragédie et d'empêcher la propagation de cette menace hors de la ville. Cette séparation inopinée est loin d'être innocente puisque RE 2 vous propose aussi de jouer avec les deux personnages à travers deux histoires différentes. Ces changements vont bien au-delà du simple niveau de difficulté. Il s'agit de deux histoires différentes se recoupant et influant l'une sur l'autre. Selon votre choix en début de partie, Claire ou Léon, l'aventure ne se déroulera pas du tout de la même façon. Vous ne devrez pas résoudre les mêmes énigmes, vous ne parcourez pas le même chemin et certaines pièces ne seront accessibles qu'à l'un ou à l'autre des deux personnages.

## UNE LOGIQUE CINÉMATOGRAPHIQUE

Au cours de leur périple mouvementé, Claire et Léon seront amenés à rencontrer de nombreuses personnes qui différeront selon leurs préoccupations. Mademoiselle Redfield, par exemple, croisera une petite fille qu'elle tentera de sauver par tous les moyens. De son côté Léon, beaucoup plus terre à terre, rencontrera une jeune inconnue, et il ne tiendra qu'à lui de la sauver de son terrible sort. Vous serez également amené à diriger, l'espace d'un instant, ces personnages annexes. Dans le cas de la petite fille, vous vous imaginez bien qu'elle n'utilise pas d'arme. Elle ne peut donc compter que sur ses jambes. Voilà en tout cas un défi non dénué d'intérêt. En jouant avec Claire puis Léon, >

## RESIDENT EVIL SOUS TOUTES LES FORMES

Resident Evil déchaîne les passions. On peut déjà trouver dans le commerce des comics reprenant l'idée du jeu et on ne compte plus les figurines à l'effigie de Claire, de Léon, de Chris et des monstres du jeu. On parle même d'un Resident Evil au cinéma. Après avoir parlé de George Roméro pour la réalisation, le film est plus ou moins tombé dans l'oubli après que Capcom a jugé le scénario trop médiocre. Cette démarche est des plus louable de la part du développeur quand on voit ce que donnent la plupart des adaptations de jeu vidéo au cinéma.



**9>** Un grand moment du jeu.
**10>** Le comité d'accueil, plutôt collant...
**11>** Claire n'est pas au bout de ses surprises.

# L'ARRIVÉE DU MESSIE

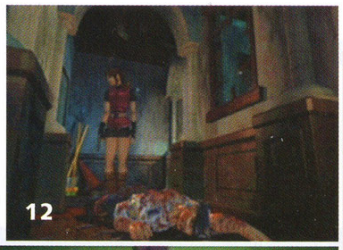
Si l'arrivée de Resident Evil 2 sur Dreamcast n'est pas un événement négligeable, il faut bien avouer que tous les yeux sont tournés vers Resident Evil Code Veronica. Contrairement à son prédécesseur RE Code Veronica a été développé et pensé pour les 128 bits de la console de Sega. Compte tenu du savoir-faire et du sérieux de Capcom, on peut déjà espérer un jeu au-dessus de tout soupçon. Les caractéristiques annoncées sont déjà alléchantes. L'aventure est censée se dérouler après RE 2. Claire et Chris sont également toujours de la partie. Les gros changements interviennent surtout au niveau technique. Le jeu sera en 3D temps réel, le sang sera toujours aussi rouge et le scénario promet d'être encore plus effrayant.

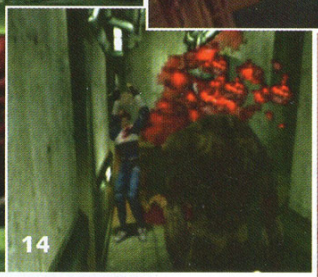
**vous n'aurez pas une seule seconde l'impression de recommencer le même jeu.** Ce système compense en fait la relative facilité du soft. On avance sans jamais être véritablement bloqué par une énigme ou par un monstre. Ce choix a été fait volontairement par les développeurs. RE 2 se présente comme un véritable film d'horreur. Tout a été fait pour que le joueur ne soit pas freiné brutalement dans l'histoire à cause d'un casse-tête trop compliqué. Tous les éléments du jeu concordent pour créer une atmosphère pesante que ne renierait pas le meilleur des films d'horreur. L'histoire se déroule dans une sorte de huis clos, un endroit fermé où le danger peut surgir à chaque instant. D'ailleurs, si vous voulez un petit conseil, ne passez pas trop près des fenêtres, vous pourriez le regretter. La mise en scène est comparable à celle d'un long-métrage, et le choix des caméras particulièrement soigné. Contrairement à Blue Stinger, entièrement réalisé en 3D, RE 2 utilise le même système que Resident Evil sur Saturn. Mis à part les personnages, le jeu est en fausse 3D. Tous les décors sont en 2D, ce qui implique des angles de caméra fixes. Cette contrainte technique est loin de n'avoir que des inconvénients. Elle permet de passer à des plans larges ainsi qu'à des vues en contre-plongée étudiées pour être les plus spectaculaires possible. Ce système a également pour particularité de ne jamais dévoiler entièrement une pièce. Aussi, à chaque pas, on se demande ce qui risque de nous arriver et quelle sorte de nouveau monstre il va falloir affronter. Pour vous mettre l'eau à la bouche, voici un petit exemple de ce qui vous attend. En plus des zombies qui hantent la plupart des couloirs, vous devrez affronter de nombreuses autres créatures effrayantes comme des araignées géantes, des mutants ou des êtres écorchés vifs capables de marcher sur les murs. Dans ces conditions, la fuite est parfois la meilleure chance de salut.

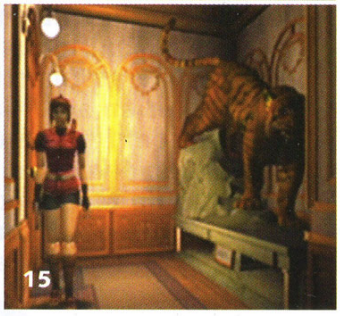
## L'ART DE LA MISE EN SCÈNE

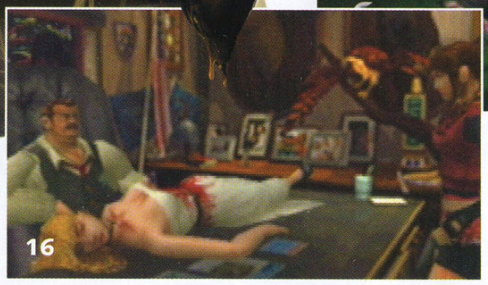
Dans le même état d'esprit, leur entrée en scène est toujours spectaculaire. RE 2 procure des sensations fortes. Les monstres n'apparaissent jamais dès les premiers instants. Ils avancent lentement, petit à petit vers vous, laissant votre imagination travailler. Les seules indications qui parviennent jusqu'à vous sont les bruits de leurs pas sur le sol. Dans ces conditions, la tension monte très vite et il n'est pas rare de regarder par-dessus son épaule ou de sursauter tout seul devant son écran. Lorsqu'on les voit, on est tout de suite rassuré : il ne s'agit que d'un jeu...

Même s'ils sont déjà morts, tous les monstres que vous croiserez ont une fâcheuse tendance à tenir à la vie et ne se laissent









**12>** Avant de faire un pas de plus, vérifiez qu'il est bien mort.
**13>** Une véritable vision d'horreur.
**14>** On vous avait prévenu ce jeu est vraiment très gore.
**15>** Attention, rien n'indique que ce tigre est empaillé.
**16>** Vous en reprendrez bien encore un peu, mademoiselle ?

pas facilement détruire. **Les lance-grenades et autres fusils-mitrailleurs glissés dans votre paquetage ne seront pas superflus.** Réalisé dans les règles de l'art, RE 2 est un des rares jeux où le sang gicle sur les murs. Je parle bien de sang, car contrairement à The House of the Dead 2 ou Zombie Revenge, les développeurs nous ont pour une fois épargné l'immonde bouillie verte censée représenter l'hémoglobine pour âme bien pensante, pour intégrer du vrai jus de groseille écarlate. De la même façon, les cadavres explosent sous l'impact de vos balles et il n'est pas rare de devoir s'assurer qu'un corps allongé sur le sol ne présente plus aucune menace en lui faisant exploser la tête. Afin d'avoir encore plus de sensations et pour peu que vous soyez équipé d'un Vibration Pack, vous pourrez également ressentir les secousses de chaque tir ainsi que les morsures de vos plus farouches admirateurs.

## UN JEU À CHOIX MULTIPLES

Si les qualités du jeu sont indéniables, il est toutefois dommage que RE 2 n'ait pas bénéficié des capacités de la Dreamcast. Contrairement à RE Code Veronica, RE 2 n'a pas été spécialement développé pour la machine. Sur le plan technique, RE 2 est une simple conversion du jeu sur PC. Il n'apporte rien de plus, les angles de caméra sont là pour le prouver. De même, si les graphismes sont beaux et correspondent parfaitement à l'ambiance recherchée, ils auraient pu être beaucoup plus fins. On peut reprocher la même chose aux personnages. Ils sont assez cubiques et laissent entrevoir les jointures des polygones. **Les changements interviennent en fait au niveau du nombre de modes de jeu proposés.** Vous pourrez vous adonner aux joies de la sulfateuse dans un mode spécial principalement orienté vers l'action. Une autre option vous permettra d'admirer, comme dans Soul Calibur, les illustrations, personnages et séquences cinématiques du jeu. Le dernier mode s'adresse aux joueurs de l'extrême, à ceux que plus rien ne peut effrayer. Grâce à ce mode, ils auront la possibilité de s'essayer à une course contre la montre ou de jouer avec les quatre personnages principaux qui interviennent dans l'histoire à travers des missions spéciales. Comme vous pouvez le constater, les multiples options proposées vous demanderont de longues heures avant de venir à bout de ce RE 2. Ah ! si seulement Capcom avait consenti à faire un petit effort au niveau technique... ■

### Jouabilité 7/10

Les déplacements des personnages ne posent aucun problème. On apprend très vite à courir pour échapper aux monstres.

### Graphisme 6/10

Sans être moches, les graphismes auraient pu être plus fins et plus détaillés. Le jeu aurait gagné ses galons de 128 bits.

### Son 8/10

Les bruitages sont excellents. Ils sont suffisamment réalistes pour vous donner des sueurs froides.

### Durée de vie 7/10

Chaque scénario vous prendra au minimum une dizaine d'heures de jeu, ajoutez à cela les modes spéciaux et vous obtiendrez une durée de vie conséquente.

### Intérêt 8/10

On plonge dans le jeu sans hésiter une seule seconde dans cette histoire en attendant avec impatience le prochain événement destiné à nous faire peur.

## CONSEIL

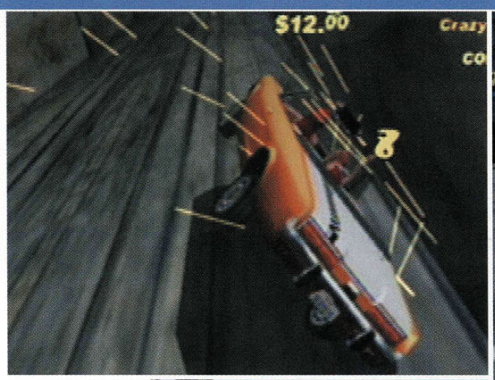
Ceci n'a absolument rien avoir avec une quelconque aide de jeu, mais ce conseil peut être précieux pour apprécier pleinement RE 2. Avant de commencer à jouer, réglez correctement les couleurs de votre téléviseur. Le cas échéant, vous vous retrouverez avec des décors baveux et sales, très loin de refléter la réalité.

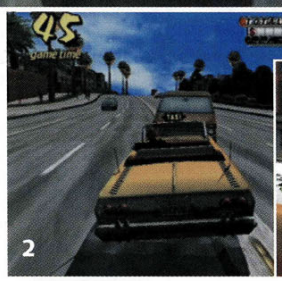
| Genre | Nombre de joueurs | Disponibilité |
|---|---|---|
| Course/action | 1 | Mars 2000 |

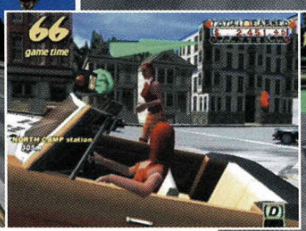
# CRAZY TAXI

par Frédéric Danilewsky

**Devant l'enthousiasme suscité par Crazy Taxi, nous n'avions pas résisté au plaisir de vous le dévoiler en actu dans notre précédent numéro de DM. Nous récidivons aujourd'hui avec un test spécialement étudié pour vous mettre l'eau à la bouche.**





**1>** Ces camionneurs... Tous des chauffards !
**2>** On n'est même pas tranquille sur la rambarde de sécurité.
**3>** Foncez droit devant !

Cette nouvelle version de Crazy Taxi confirme ce que nous pensions déjà : l'an 2000 sera un grand millésime pour la Dreamcast. Crazy Taxi s'annonce d'ores et déjà comme une vraie bombe. Pour ceux qui auraient manqué le dernier épisode, petit rappel des faits. Mis au point par la division arcade de Sega Japon pour la borne d'arcade Naomi, la sœur jumelle de la Dreamcast, Crazy Taxi a été développé dans les règles de l'art, car si l'on peut pardonner à un jeu console quelques petites faiblesses, un jeu en arcade n'a pas la droit à l'erreur sous peine de se voir immédiatement sanctionné. Voilà déjà qui annonce la couleur. De plus, la réputation de la division arcade de Sega n'étant plus à faire (on ne devient pas numéro un dans ce milieu du jour au lendemain...), la sortie de chaque nouveau jeu est l'occasion de découvrir quelque chose de totalement différent, voire de surprenant. Pour ce qui est de la surprise, cette fois-ci, on est plutôt servi. Imaginez. Alors que certains jeux vous proposent d'entrer dans la peau du dernier agent secret, sauveur de la planète, **Crazy Taxi vous offre la possibilité de revêtir le costume de quatre des chauffeurs les plus déjantés de la Californian Taxi Compagny**. À vous de choisir votre look : bellâtre de service, jolie fille, jeune et branchée, rasta cool-man et blaireau de service avec chemise ouverte, poitrail velu et bedaine en avant. Malgré leur look rebelle quelque peu avant-gardiste, nos quatre compères n'ont pourtant qu'une seule idée en tête : satisfaire leurs clients.

## PASSE-MOI LE VOLANT

Le concept est simple. Vous êtes un chauffeur de taxi au grand cœur, mais également sans foi ni loi. Vous êtes prêt à tout pour satisfaire votre client, quitte à enfreindre les règles les plus élémentaires édictées dans le petit guide illustré de bienséance au volant. Le jeu se déroule en temps limité. Votre objectif est de faire un maximum de courses dans le temps imparti. Comme pour passer le permis, une fois arrivé à bon port, votre passager vous donne une appréciation. En fonction de vos performances, rapide,

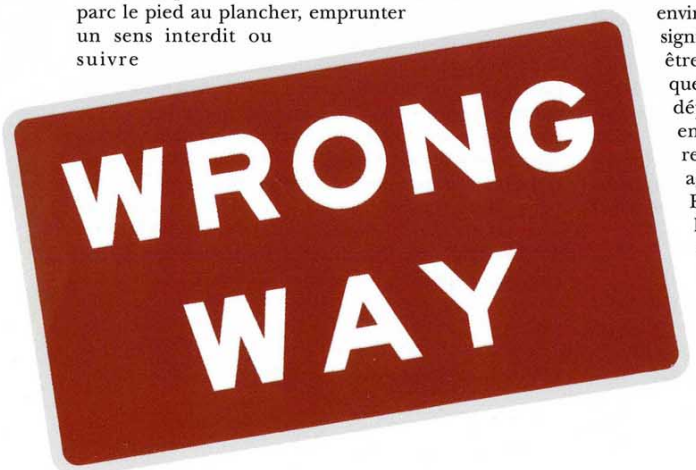
| Éditeur | Accessoires | Site Web | Note Dreamcast magazine |
|---|---|---|---|
| Sega | VM, Vibration Pack | www.crazytaxi.com | ★ ★ ★ ★ ★ ★ |

**4>** On peut faire la course avec les trains.
**5>** Une descente vertigineuse.
**6>** Rouler en sens inverse rapporte plus d'argent.
**7>** Votre but ? Éclater les ballons en un temps record.
**8>** Votre mission, sauter sur les tremplins.

"You're talking to me ?"

**Robert De Niro, Taxi Driver**

normal ou mauvais, vous aurez droit à un surplus de secondes qui viendront s'ajouter à votre compteur, vous permettant ainsi à chaque fois de faire des courses supplémentaires et de devenir ainsi le champion des chauffeurs de taxi. Autre point qui justifie largement le titre du jeu : **plus vous prenez de risques, plus vous serez récompensé**. C'est en fait ce qui fait toute la saveur du jeu : il n'y a ni interdit ni tabou. On peut rouler sur les trottoirs, traverser un parc le pied au plancher, emprunter un sens interdit ou suivre une voie de chemin de fer sans qu'une sirène de police ne retentisse. La morale est cependant sauve puisqu'on ne peut pas écraser les passants ! À la moindre tentative, ils s'enfuient en courant.



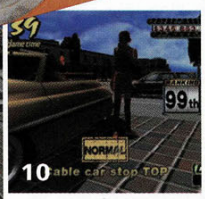

## LÂCHÉ DANS LA VILLE

Crazy Taxi se présente donc comme un titre hors norme. Il s'inscrit dans la lignée des nouveaux jeux de voiture où le joueur est immergé dans un environnement virtuel réaliste. Que peut bien signifier tout ce charabia, me direz-vous ? Pour être plus clair, inutile de chercher, ici, une quelconque trace de circuit puisque vous vous déplacez librement à l'intérieur d'une ville entièrement reconstituée. Et en l'occurrence, il ne s'agit pas de n'importe quelle agglomération, puisque l'on parle de San Francisco. La ville mythique qui a vu naître le nez de Karl Malden et assis la carrière de Michael Douglas au cinéma (*cf.* "Les rues de San Francisco"). Aucune autre ville ne se serait aussi bien prêtée à un tel jeu. Les développeurs ont reconstitué les fameuses montées et descentes qui ont fait sa renommée. Ainsi n'est-il pas rare >

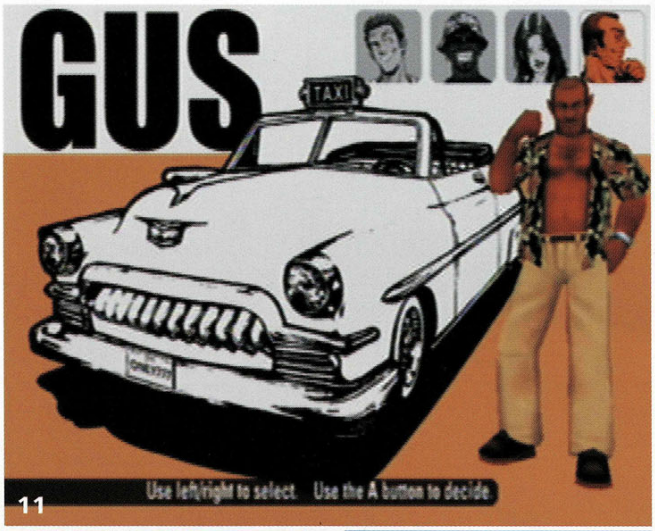
## LA PUBLICITÉ DANS LES JEUX VIDÉO

On assiste de plus en plus à la multiplication des publicités dans les jeux vidéo. Si le phénomène est très répandu au Japon ou aux États-Unis (pour mémoire, il faut savoir que Sega avait déjà intégré le personnage de Pepsiman dans la version japonaise d'un de ses nombreux jeux de combat sur Saturn), il est encore relativement nouveau en Europe. Sega prend une nouvelle fois les devants en intégrant des marques de grandes chaînes de magasins ou de restaurants dans ses futurs jeux Dreamcast. Au détour, des circuits de MSR ou de Crazy Taxi, vous pourrez ainsi découvrir des enseignes telles que Pizza Hut ou KFC.

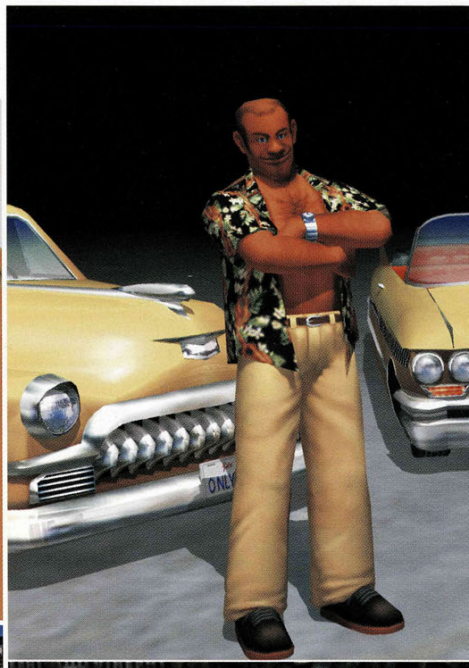
9



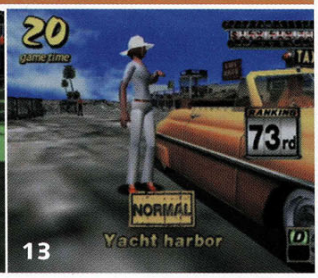
10



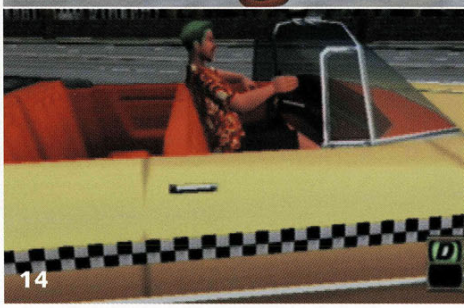
11



12



13


14

**9>** Poussez-vous, j'arrive !
**10>** On est arrivé !
**11>** T'as le look, coco !
**12>** Les lieux où vous déposez vos clients sont parfois inattendus.
**13>** Les passagers font très couleur locale.
**14>** Le calme avant la tempête.

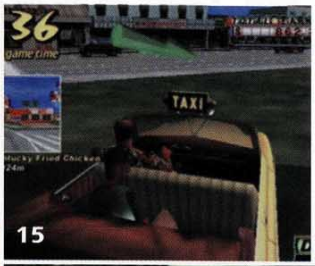
## DES SŒURS JUMELLES

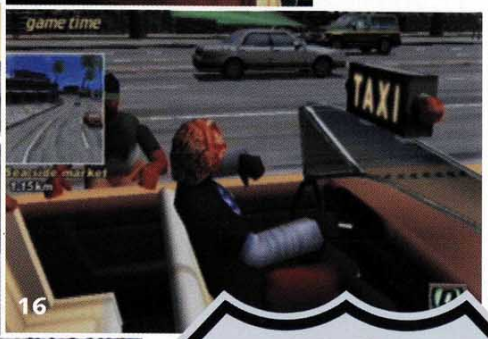
Le lancement de la Dreamcast a été synonyme de renouveau chez Sega, tant sur le plan des jeux que sur la manière d'appréhender le marché. La société au hérisson bleu a eu l'excellente idée de mettre en vente une borne d'arcade 100 % compatible avec sa machine. La Naomi a été conçue de manière à faciliter les conversions. La réponse des développeurs a été immédiate et la borne est en passe de devenir un véritable standard. Cette relative aisance à convertir les jeux est en tout point bénéfique pour la Dreamcast. Outre les jeux Sega comme Zombie Revenge ou Crazy Taxi, on devrait très bientôt voir arriver des titres comme Power Stone 2 ou Dead or Alive 2 sur Dreamcast. Des développeurs comme Namco se sont même portés en faveur de la Naomi.

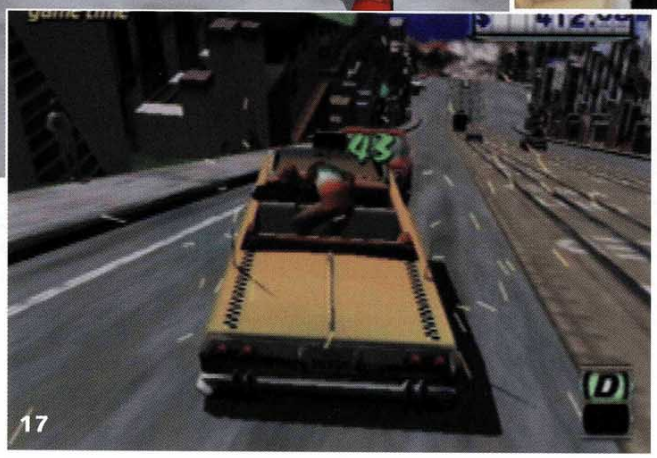
de **voir sa voiture décoller à plusieurs mètres de hauteur**. Mais les programmeurs de chez Sega ne se sont pas arrêtés là puisqu'une des premières choses qui sautent aux yeux lorsqu'on commence à jouer est le travail de reconstitution effectué. Après deux ou trois accidents, on se rend tout de suite compte de l'immensité et de la complexité de la ville. Il ne s'agit pas ici de quelques rues rectilignes bordées d'immeubles sans vie. Vous mettrez longtemps avant d'en avoir exploré les moindres recoins, parkings, gares, héliports et autres passages secrets. Pour rendre le tout encore plus réaliste, entre les cabines téléphoniques, les voitures en stationnement et les arbres qui bordent les routes, vous croiserez même les enseignes de Pizza Hut et de KFC. En fait, les rues donnent vraiment l'impression de vie. Hormis les clients potentiels disséminés dans toute la ville, les rues sont remplies de passants et la circulation sur les routes est proche de celle de la place de l'Étoile, à Paris, aux heures de pointe : dense et variée. Il faut d'ailleurs apprendre à composer avec pour tenir ses délais. En se faufilant entre deux voitures, on se surprend toujours à découvrir de nouveaux véhicules. Vous croiserez ainsi bon nombre de camions, de fourgonnettes et véhicules pas toujours désireux de vous laisser passer. Il faut aussi tenir compte de la densité de la circulation, car certaines routes sont plus ou moins encombrées.

### JOUABILITÉ ET MANIABILITÉ

La jouabilité et la maniabilité sont les maîtres mots pour un titre réussi. Sega semble avoir saisi le concept, puisque Crazy Taxi est un véritable exemple en la matière pour bon nombre de jeux. Sautez dans votre voiture et foncez droit devant sans réfléchir, il ne vous sera rien demandé d'autre. Inutile de penser à une quelconque option pour upgrader votre voiture : ici, madame, on fait dans le jeu d'arcade pur et dur. Quel que soit le personnage et donc la voiture que vous aurez sélectionnés, vous ne rencontrerez jamais de problème. En fait, il n'y a pas de réelles différences entre les véhicules. Ils se conduisent tous de la même façon. Ils répondent au doigt et à l'œil et ne souffrent pas de problème particulier. Dans les cas extrêmes, **un frein à main aurait pourtant été le bienvenu pour effectuer un demi-tour rapide**. Il est également dommage que les voitures ne gardent pas les traces de vos exploits : cela aurait rajouté un petit côté destroy supplémentaire qui aurait collé parfaitement à l'ambiance du jeu. Vous l'aurez compris, Crazy Taxi tient techniquement la route. La modélisation de la ville est splendide et on se surprend parfois à ralentir pour admirer les décors. On ne peut vraiment pas lui reprocher beaucoup de choses si ce n'est quelques légers ralentissements dans les virages lorsque les rues sont vraiment trop encombrées. Il est toutefois possible d'agir sur ce dernier point et de régler le niveau de la circulation, ce qui a tout de suite pour effet d'améliorer la situation. Poursuivons dans la catégorie compliments avec l'ambiance qui vous scotchera littéralement dans votre vieille décapotable. Non content de posséder dans son répertoire quelques-unes des chansons les plus connues d'Offspring, Crazy Taxi possède tout un tas de petits détails qui ne pourront que vous faire regretter de ne pas




**15>** Démarrez sur les chapeaux de roue.
**16>** Yo man ! Come on !
**17>** Des étincelles jaillissent à la moindre occasion.

travailler pour la Crazy Taxi Cab Company. Parmi ceux-ci, citons les étincelles qui jaillissent lors des chocs, les vibrations du moteur retransmises grâce au Vibration Pack ou la possibilité de faire patiner sa voiture au démarrage.

## ON DIT MERCI À MONSIEUR PLUS

Dernier point : ceux qui ont eu la chance de jouer à Crazy Taxi en arcade se posent très certainement la question de la longévité du jeu. En arcade la durée de vie d'un jeu est assurée par le facteur dit pécuniaire, limite qui n'existe pas sur console. On pourrait donc avoir des doutes sur cette adaptation. Que nenni ! Il n'y a absolument rien à craindre puisque les petites mains de Sega ont pensé à tout. La version Dreamcast de Crazy Taxi est enrichie au super. Elle comporte deux modes de jeux supplémentaires. Le premier baptisé pour l'occasion **"Original mode" vous dévoile une nouvelle partie de la ville** et le second, nommé "Crazy Mode", mettra à rude épreuve vos talents de pilote dans différentes épreuves de vitesse et d'agilité. Vous devrez, par exemple, déposer un nombre déterminé de clients en un temps record, exploser des ballons sur un terrain vague ou encore jouer à saute-mouton sur des tremplins en plein milieu de l'océan. Il est vraiment difficile de dire du mal de Crazy Taxi. Ce jeu de course possède tous les ingrédients nécessaires pour remporter le même succès que la version arcade. Il compte à son actif: une idée originale, une réalisation largement au-dessus de ce qui se fait actuellement et un fun que beaucoup de jeux lui envieront. Bref, Crazy Taxi est un des gros, mais alors très gros titres de ce début de millénaire. ■

## CONSEIL

**Avant de vous lancer tête baissée dans le jeu et d'enfiler les courses, prenez le temps de bien repérer les raccourcis disséminés dans la ville. Ils sont nombreux et se révéleront souvent indispensables pour avancer dans le jeu.**

US 101

### Jouabilité 8/10
**Impeccable, la conduite des voitures est un vrai régal. C'est de l'arcade pure et dure, on vous demande juste de foncer pied au plancher.**

### Graphisme 9/10
**La ville et les voitures sont bien modélisées. Les personnages auraient pu être plus détaillés, mais je suis exigeant.**

### Son 8/10
**Il faut être un fan de rock californien et d'Offspring**

### Durée de vie 8/10
**Conséquente. Le jeu en arcade est assez difficile et les modes de jeu supplémentaires rallongent encore la durée de vie.**

### Intérêt 8/10
**Tout est basé sur le fun. Cette course contre la montre, vous fera battre le cœur à cent à l'heure et en plus vous ferez une visite guidée de San Fransisco à l'œil.**

Genre
**Action - aventure**

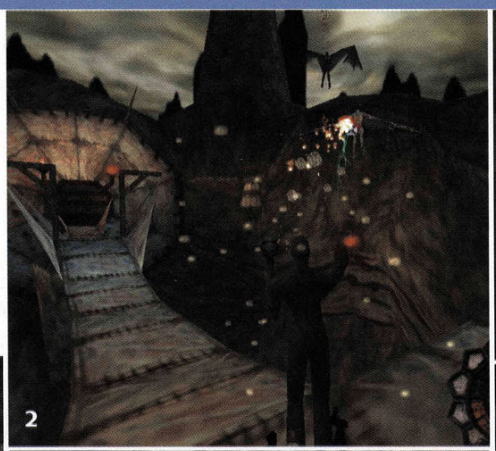
Nombre de joueurs
**1**

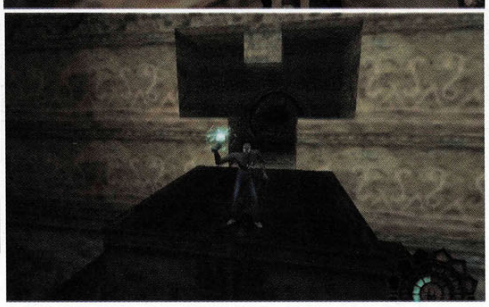
Disponibilité
*Maintenant*

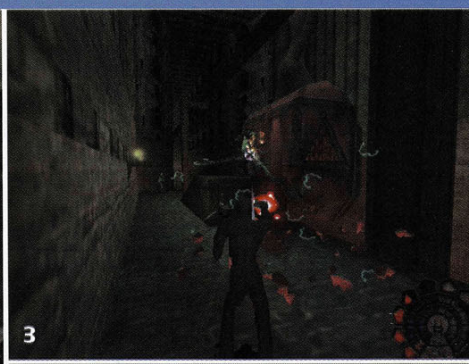
# SHADOW MAN

par Nicolas Buret

**Plus connu pour ses simulations de sport, l'éditeur américain Acclaim surprend avec une dernière production orientée action et aventure. Un subtil mélange qui risque de vous mener loin dans l'horreur. Très loin...**







**1>** Les premiers ennemis sont faciles à vaincre. Les premiers, seulement...
**2>** Faites un carton sur ces créatures ailées.
**3>** L'accès au funiculaire est bien gardé.

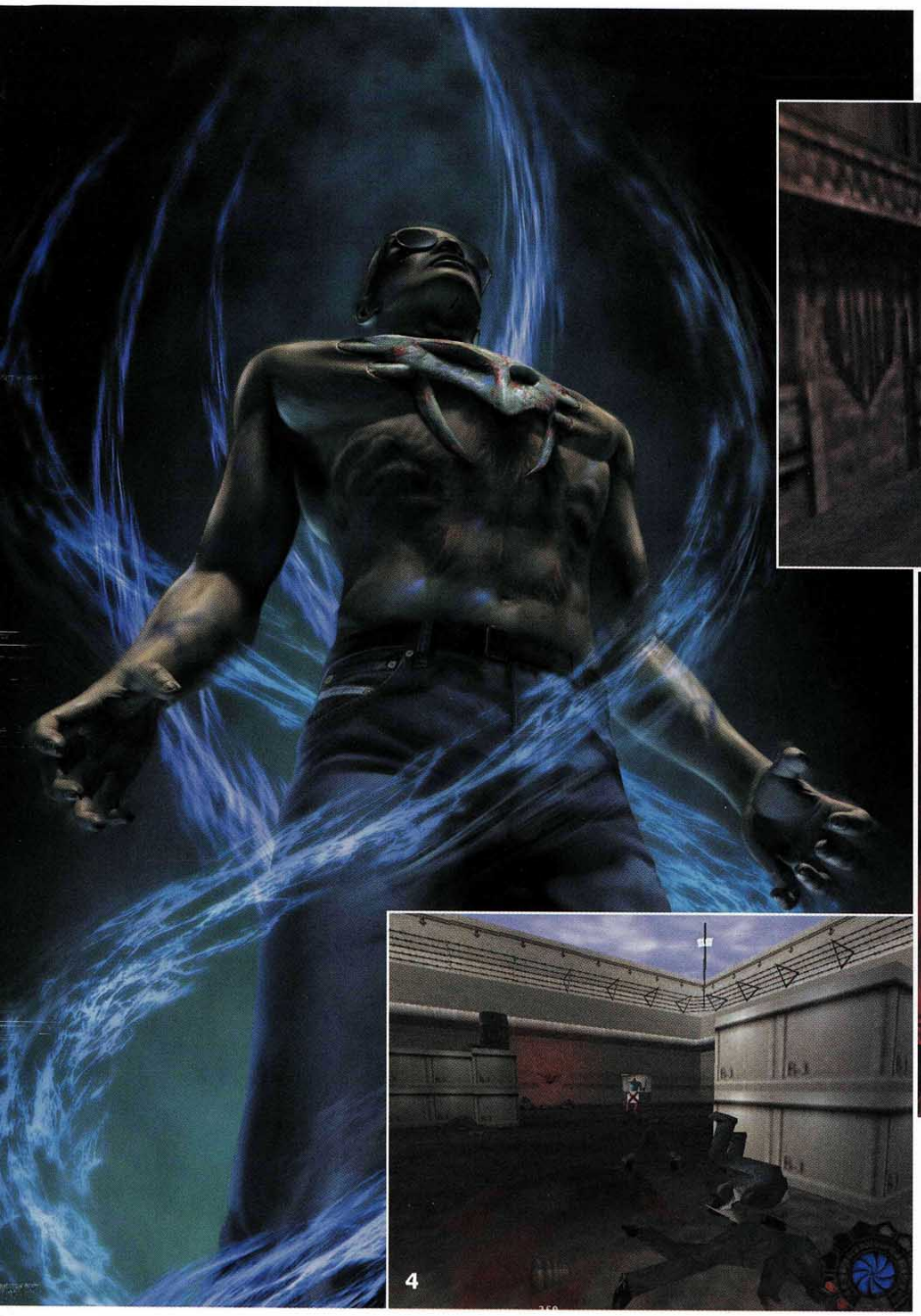
Mike LeRoi est un homme comme les autres. Sa seule erreur est d'avoir fricoté avec cette Nettie. Qu'a-t-il fait pour mériter cela ? Un appareillage de métal lui est désormais greffé dans le thorax et il sait que plus rien ne sera comme avant. C'est sa copine la prêtresse vaudoue qui le lui a dit. Elle en a rêvé ! La fin du monde est proche et Mike est le seul à pouvoir faire quelque chose. Lui qui a tant souffert de **la mort de son jeune frère**, lui qui cherchait le repos de l'âme va devoir combattre les âmes les plus tourmentées... Le voilà dans une belle galère. Certes, sa nouvelle apparence physique lui permet de devenir Shadow Man. Grâce à cela, il peut traverser la frontière qui relie Liveside à Deadside. C'est de là que Mike pourra agir et voir ses pouvoirs décupler. Il faut avouer qu'il aura besoin de toute sa puissance pour vaincre Legion et les Cinq. La prophétie annonce qu'ils sèmeront la terreur et la désolation sur leur passage. Ils doivent récupérer la totalité des **âmes noires** éparpillées dans le royaume des morts afin de concrétiser leurs sombres desseins. Qui sont-ils ? Mike le saura bien assez tôt, et vous aussi, par la même occasion...

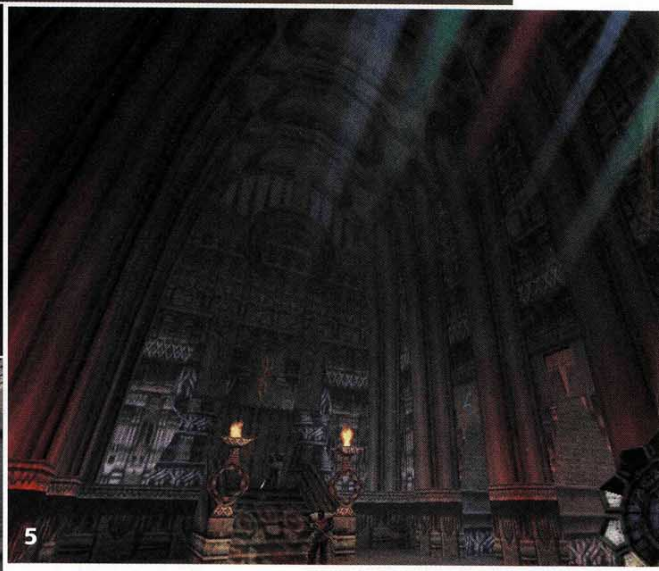
## UNE ATMOSPHÈRE INCOMPARABLE

Dès que vous aurez refermé le capot de votre Dreamcast, vous serez tout de suite plongé dans le vif du sujet. Une séquence d'introduction en 3D temps réel vous conduira jusqu'à la planque de Jack l'Éventreur au moment où il est contacté par Legion. **La qualité de la bande sonore** vous met très rapidement dans l'ambiance effrayante qui accompagnera Mike tout au long de cette quête. Il faut avouer que les ennemis qui croiseront la route de notre héros ne sont pas des enfants de chœur ! Ils ont tous quelque ignominie sur la conscience. Ce détail, s'il en est, deviendra vite le leitmotiv qui suivra le joueur au fil des niveaux. Rien ne vous sera épargné : zombies, corps en décomposition, couloirs maculés de sang, etc. Tous ces éléments macabres rappellent sans cesse de quels crimes sont capables vos adversaires, comme la totalité des personnages principaux de Shadow Man : ces derniers s'entretiendront toujours avec Mike avant le combat qui vous opposera à eux. Si le choix des pistes musicales n'est pas à contester, celui des acteurs qui se sont chargés des **doublages est plus qu'excellent**. Ils n'en sont d'ailleurs pas à leur coup d'essai, et ont tous déjà prêté leurs voix à plusieurs héros sur le grand comme sur le petit écran : Thierry Desroses (voix française de Samuel L. Jackson), Marie Christine Darah (voix française de Whoopie Goldberg), Gabriel Le Doze (voix française de Kevin Spacey) et l'inoubliable Patrick Préjean qui joue un Jaunty déjanté.

## UNE PRISE EN MAIN EXEMPLAIRE

Heureusement pour vous, si votre mental n'est toujours pas heurté par tant d'horreurs, **le sieur LeRoi se dirige au doigt et à l'œil**. Contrairement à la plupart des héros de jeux vidéo, le nôtre est polyvalent : il sait marcher, sauter, courir, se hisser, escalader et même nager ! En effet, force est de constater que rares sont ceux qui, comme lui, savent faire tout cela et bien d'autres choses encore. Mike est capable, par exemple, de saisir un objet ou une arme dans chaque main, de se suspendre à une corde et de tirer sur un adversaire ou de rouler sur lui-même en tirant des coups de fusil pour éviter le feu de l'ennemi. Les développeurs de l'équipe d'Iguana UK ont pensé à tout ! Ils ont même conçu un système d'inven-






**4>** On se croirait dans un film de John Woo !
**5>** La vue subjective se révèlera très utile.

taire pratique et facile d'accès (très utile pendant les phases d'action). Grâce à celui-ci, vous passerez d'un monde à l'autre. C'est en serrant le Teddy Bear de son jeune frère que Shadow Man voyage d'un niveau à l'autre. Ainsi, une fois un lieu visité, vous pourrez y revenir à loisir pour découvrir chaque fois de nouveaux indices, des pièces secrètes ou des armes qui viendront compléter votre arsenal.

## UNE TRAME NON LINÉAIRE

Vous l'aurez compris, Shadow Man ne propose pas une quête linéaire. Vous vous retrouverez souvent devant des portes infranchissables (surtout au début) qui demanderont certains items pour s'ouvrir. Ces derniers sont dissimulés généralement à des endroits clés d'un niveau. C'est pourquoi l'ourson de Luke est si important pour Mike. Dès qu'un nouvel objet vient grossir votre inventaire, il n'est pas rare que vous soyez obligé de **faire machine arrière** pour en trouver l'utilité. Par exemple, une fois le Gad Toucher en sa possession (en fait, gravé sur ses mains), Mike aura la faculté de déplacer des blocs de pierre recouverts de lave incandescente, blocs situés au début du stage de l'Asile. La collecte des âmes noires est aussi essentielle à votre progression. S'il peut empêcher Legion et ses sbires de les récupérer, Mike a tout loisir de s'en servir afin d'augmenter sa puissance spirituelle et d'ouvrir les Portes de Coffin. >

## LE TATOUÉ C'EST MOUÉ !

Au cours de la partie, Mike devra récupérer de nombreux items. Les plus difficiles à se procurer sont des tatouages qui offriront à notre héros des pouvoirs spéciaux comme nager dans la lave ou pousser des objets enflammés. De plus, à mesure que Shadow Man collectera les âmes noires cachées, il verra la lueur de son aura bleuâtre accroître son volume jusqu'à recouvrir entièrement son visage. Brrrr...

6

7

8

9

10

47 389

11

13

12

**6>** Comment atteindre l'autre rive ?
**7>** Au fur et à mesure que Mike collecte des âmes noires, la puissance de son pistolet augmente.
**8>** Les govis sont indestructibles dans Liveside.
**9>** L'Asile est un bâtiment imposant et effrayant.
**10>** Inutile de tirer sur les chiens. Ils ne vous chargeront que si vous leur faites du mal.
**11>** La visée permet de ne jamais rater un adversaire.
**12>** Si vous vous débarrassez d'un ennemi avec une arme conventionnelle, celui-ci laissera une capsule d'énergie derrière lui.
**13>** Les Rétracteurs vous donnent le billet vers la cachette des boss.

## Jouabilité 8/10

La prise en main est intuitive et le personnage répond parfaitement. Dommage que les sauts d'images gênent parfois.

## Graphisme 9/10

Tout comme son homologue sur PC, la version Dreamcast profite de graphismes en haute résolution et d'un grand niveau de détails.

## Son 10/10

De la musique en passant par les doublages, c'est PARFAIT.

## Durée de vie 9/10

L'aventure en elle-même nécessite une bonne cinquantaine d'heures. Il vous en faudra plus pour en déceler tous les secrets.

## Intérêt 9/10

Shadow Man est la surprise de cet hiver. C'est LE jeu d'aventure-action de la Dreamcast. En attendant Resident Evil Code Veronica...

"Le Monde des Morts est la zone idéale pour moi : un grand nulle part. Le trou du cul du monde."

Mike LeRoi dixit

Celles-ci, disséminées çà et là, ne se traversent que si la jauge bleutée de Shadowman est au moins aussi remplie que l'ornement de ces issues le spécifie. Les Portes de Coffin donnent accès à des **zones entières d'un niveau** qui, elles-mêmes, sont truffées de passages secrets et d'items cachés. Les portails les plus impressionnants sont les Rétracteurs. Ces derniers permettent de passer de Deadside à Liveside sans utiliser le Teddy Bear. Ils sont, en fait, le dernier rempart entre Mike et le repaire d'un membre des Cinq, car vous ne pouvez vaincre ceux-ci dans le Monde des Morts. Eh oui ! Même dans l'au-delà, il y a des règles à respecter !

## UNE RÉALISATION À LA LIMITE DE LA PERFECTION

Pour ne rien gâcher, la dernière production d'Acclaim est visuellement très réussie et n'a rien à envier à son homologue sur PC. Cependant, cette débauche d'effets visuels (lumière en temps réel, bâtiments gigantesques, textures fourmillant de détails, etc.) cause parfois quelques soucis à l'animation. Rassurez-vous, rien de bien méchant : mais il est surprenant que **l'image saute lorsqu'un objet trop volumineux** apparaît dans le champ de vision. Dans le feu de l'action, il est possible que vous ne vous en rendiez même pas compte, mais un œil extérieur y sera forcément sensible. Mis à part ce léger désagrément, Shadow Man reste une petite merveille à laquelle il serait bête de résister. Bien sûr, nous ne saurions trop déconseiller ce jeu aux âmes sensibles ou à un public jeune... Néanmoins, son atmosphère saisissante, sa qualité graphique et son interface parfaite en font un produit hors du commun. ■

**CONSEIL**

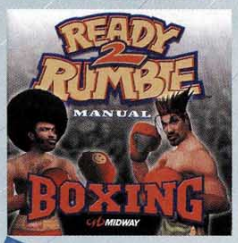
Lorsque que vous croisez des cadeaux sur votre route, prenez le temps de les ramasser. Ces statues vaudoues ont le pouvoir d'augmenter la jauge de vie de Mike si vous en réunissez 100.

Recevez chez vous, sous 48 h, toutes les nouveautés, ainsi que votre console*, **sans carte bancaire ni chèque**, simplement en vous connectant au **3617 STARTUP*STORE** et en nous laissant votre adresse de livraison. C'est simple, vous ne payez que par la communication (5,57 F / mn)**

Offre réservée

*Offre réservée aux lecteurs de **DREAMCAST MAGAZINE**, **STORE** vous offre 10 minutes sur votre première commande. Pour bénéficier de cette offre, il suffit de taper sur **3617 STARTUP* STORE**, ce mot de passe : **DCMAG** lorsqu'il vous sera demandé...*

- Re-Volt
- Virtua Stricker 2
- Shadow Man
- NBA Showtime
- Soul Fighter
- Suzuki Alstare Racing
- Formula One
- House of Dead
- NFL Blitz 2000
- Phichic Force
- Soul Calibur
- Sega Rally 2
- Virtua Fighter 3 TB
- Toy Commander
- Ready 2 Rumble
- Hydro Thunder
- Millenium Soldier
- Mortal Kombat Gold
- Monaco Grand Prix 2
- Pen Pen - Trickstyle
- Dynamite Cop
- Sonic Adventure
- Aerowings
- Blue Stinger
- Buggy Heat
- WWF Attitude
- Virtual Memory (VMS)
- Controller (Pad)
- Vibration Pack



RC 393307855

3617 STARTUP * STORE

SANS CB NI CHÈQUE !

*72 h pour les consoles - ** la durée de la communication dépend de l'article

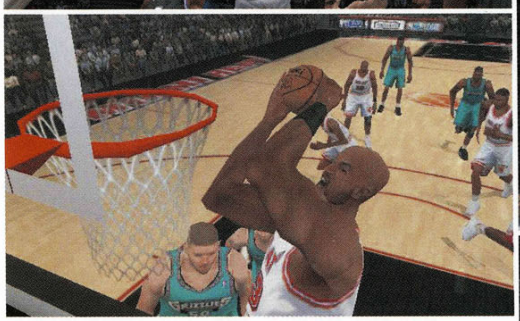
Créa CROMA 01 48 03 02 44

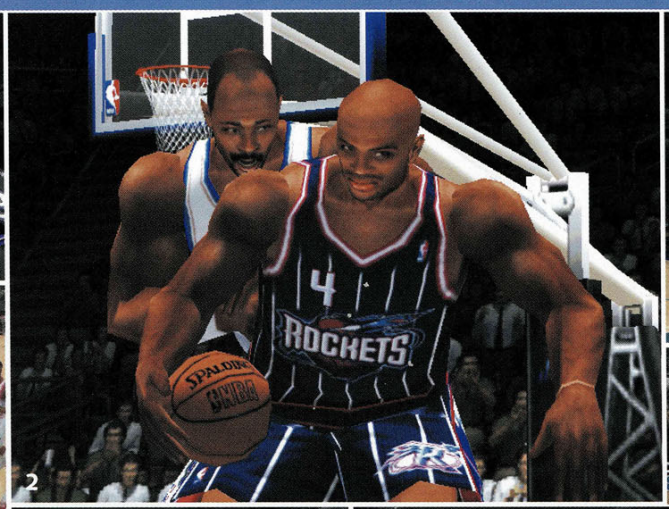
| Genre | Nombre de joueurs | Disponibilité |
|---|---|---|
| **Basket** | **1 à 4** | ***Maintenant*** |

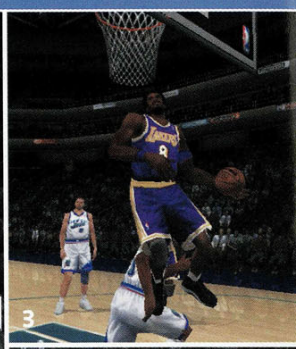
# NBA 2K

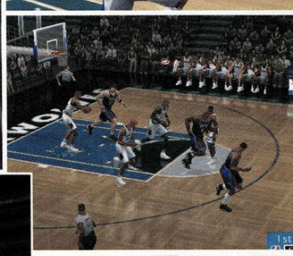
**Sega lance la série des "2000" et attaque avec un sport phare : le basket ! Avec ce NBA 2K, merveille de technologie qui vous donnera l'impression de regarder un match sur le câble, non content de devenir manager, vous créerez aussi votre joueur idéal.**

par Nicolas Buret





**1>** Rentrera, rentrera pas ?
**2>** Observez bien la qualité du plaquage de textures et le mouvement des yeux...
**3>** Kobe Bryant en action, mmmmh...
**4>** Oh ! La belle gamelle que voilà !
**5>** L'engagement reste vraiment le moment que je préfère.
**6>** Les autres joueurs n'y ont vu que du feu !

## CRÉER ET ÉCHANGER POUR MIEUX JOUER

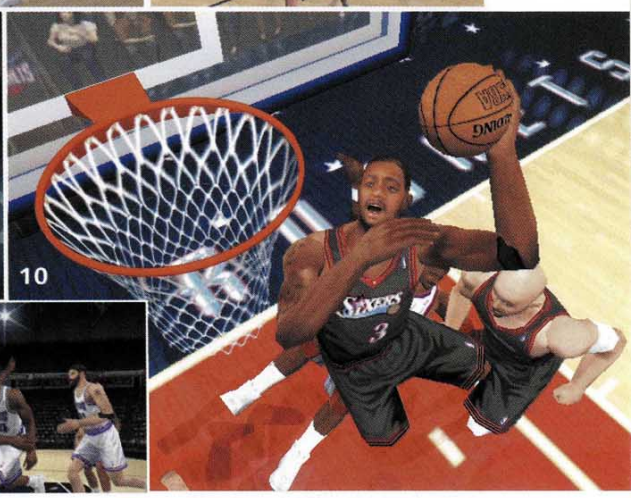
Toute simulation de sport qui se respecte dispose d'une base de données suffisante pour que son joueur fasse évoluer son équipe au cours d'un championnat. C'est alors que celui-ci se transforme en manager qui peut à loisir vendre et acheter des basketteurs selon les besoins du moment. Toutefois, si vous n'arrivez pas à trouver votre bonheur parmi les 29 équipes officielles, vous avez tout loisir de créer votre personnage idéal, de lui fabriquer un corps d'athlète et de lui façonner un visage à votre goût. Délire !

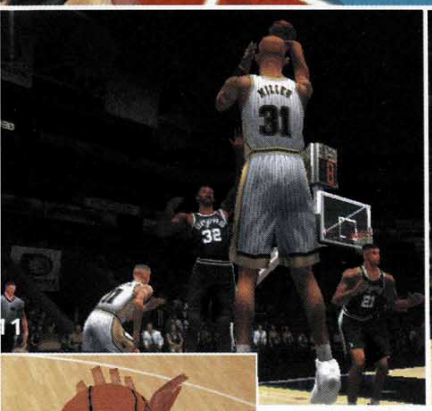
Même au water-polo (grand oublié des simulations de sport sur console), j'ai toujours été nul en sports collectifs. Ce n'est pas ma faute, c'est comme ça ! C'est comme si je ne disposais que de deux pieds gauches pour jouer au foot. De plus, ma taille moyenne ne me destinait en aucune façon au basket-ball. J'eus le malheur, une fois, de marquer un panier de l'autre bout du terrain ce qui me valut un 20/20 et le désir de mes camarades de me compter parmi les membres de l'équipe. Ma modestie légendaire me donna la force de refuser ce qui aurait pu devenir un calvaire quotidien, que dis-je, de chaque minute ! Je me suis donc rabattu sur les adaptations vidéo-ludiques de ce sport si prisé des Américains. Et là, déception ! Même s'il faut avouer que certains éditeurs se pliaient en quatre pour sortir des simulations convenables et jouables, les capacités réduites des machines de l'époque obligeaient à choisir entre le fromage et le dessert. Je m'explique : les sprites en 2D de nos consoles 8 et 16 bits ne permettaient pas d'offrir une animation fluide et dynamique ainsi qu'une débauche de graphismes. Avec l'avènement de la 3D, ce décalage s'est sans cesse amenuisé, les concepteurs repoussant à chaque fois les limites des consoles. L'arrivée de la Dreamcast met un terme à ce petit problème, et de fort belle manière...

## PAS DE COMPROMIS !

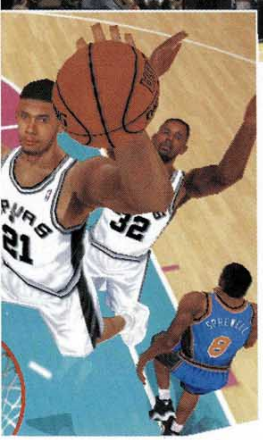
En effet, aucun compromis n'a été toléré pour cette nouvelle simulation. Les graphismes sont splendides et offrent ainsi un rendu très fidèle de l'ambiance des stades "indoor". Les spectateurs réagissent au quart de tour et disposent chacun d'animations propres: leurs interventions sont aussi remarquées que celles des entraîneurs ou des commentateurs. Les discours de ces derniers arrivent toujours à point nommé pour mettre en valeur un jeu de jambes puissant, une passe audacieuse ou un panier superbement marqué. Il faut avouer que ces petits détails ne font que conforter cette impression de réalisme procurée par l'animation fluide des joueurs. Fini les déhanchements robotiques et les mouvements de caméra hasardeux ! L'action se déroule aussi parfaitement que

| Éditeur | Accessoires | Site Web | Note Dreamcast magazine |
|---|---|---|---|
| Sega | VM, Vibration Pack | www.sega.com/games/games_nba.shtml | ★ ★ ★ ★ ★ ★ |



**7>** Ça, c'est de la réception !
**8>** Voilà une passe bien dangereuse...
**9>** Vue bien jolie, mais complètement inutilisable.
**10>** Vous ne trouvez pas qu'il ressemble à Will Smith ?
**11>** Vu la direction de la balle, c'est mal parti !
**12>** On reconnaît facilement les joueurs à leur visage ainsi qu'à leur... corpulence.



**"Il n'y a qu'une seule chose qui me conserve aussi bien : le sport. Je n'en fais jamais !"**

**W. Churchill**

## COMME À LA TÉLÉ !

Les divers matchs que vous aurez l'occasion de disputer en mode Arcade ou Championnat vous sembleront saisissants de vérité. Cela est dû, entre autres, à la magie de la Motion Capture, procédé désormais connu de tous et permettant de recréer les mouvements d'un vrai joueur. Il prend vraiment tout son sens dans NBA 2K tant les déplacements des membres des Rockets, des Kings ou des Lakers sont réalistes et fluides. Un vrai miracle de technologie ! Les basketteurs ont leur manière propre de se comporter et marquent des paniers comme le fait un homme normalement consitué. En outre, vous remarquerez sans doute sur les photos ci-dessus que le moyen le plus sûr de reconnaître un joueur ne consiste pas forcément à lire le dos de son maillot. Ici, chaque visage est dessiné à la perfection et il n'est pas rare d'y voir apparaître quelques mimiques en fonction de la situation. sur un vrai terrain et les judicieux changements de caméra ne gâchent rien à cela. Vous en arrivez même à vous demander si vous n'êtes pas en train d'en regarder un en direct sur le câble !

## OUI, MAIS...

Vous savez bien que toutes ces qualités visuelles ne servent à rien si la jouabilité ne suit pas. Heureusement pour nous, cela est loin d'être le cas et les différents joueurs se contrôlent sans problème. Cependant la gestion des passes laisse parfois à désirer, et il est assez difficile d'en exécuter une de façon précise, surtout en courant. De plus, il arrive parfois qu'une partie des polygones composant les personnages en 3D s'éclipsent un court instant lorsque des joueurs entrent en contact les uns avec les autres. Ce n'est pas dérangeant mais assez surprenant lors d'un duel au corps à corps. Enfin, et cela n'a rien à voir avec la qualité du jeu d'ailleurs, la position des touches destinées à solliciter une passe n'est pas du meilleur goût. En effet, cette requête s'effectue au moyen du pad directionnel et il n'est pas évident de lâcher le stick analogique en cours de partie, à moins d'avoir trois mains ! Les rumeurs vont bon train concernant la sortie prochaine d'une manette destinée à corriger ce défaut, mais d'ici là il faudra faire sans. Mis à part cela, NBA 2K est un bijou de technologie qui vous laissera, vous et vos amis, pantois devant votre moniteur. À posséder absolument ! ■

### Jouabilité 8/10
**Dommage que l'exécution de certaines passes nécessite autant de pratique. Sinon, les joueurs se dirigent au doigt et à l'œil !**

### Graphisme 9/10
**Quelle débauche de visuels ! Les joueurs sont tout bonnement splendides et le public grandiose. Un bel exemple de ce que la Dreamcast peut faire !**

### Son 9/10
**Les hurlements de la foule et les commentaires des présentateurs ne gâchent rien à l'action, au contraire !**

### Durée de vie 9/10
**Ce n'est pas les 400 basketteurs des 29 équipes de la NBA, ni les 28 stades différents, et même pas les nombreux modes de jeu qui contrediront cette note.**

### Intérêt 9/10
**Un grand jeu de basket-ball qui enterre tout ce que vous avez déjà vu en la matière. À conseiller à tout public !**

| Genre | Nombre de joueurs | Disponibilité |
|---|---|---|
| Course | 1 à 4 | Maintenant |

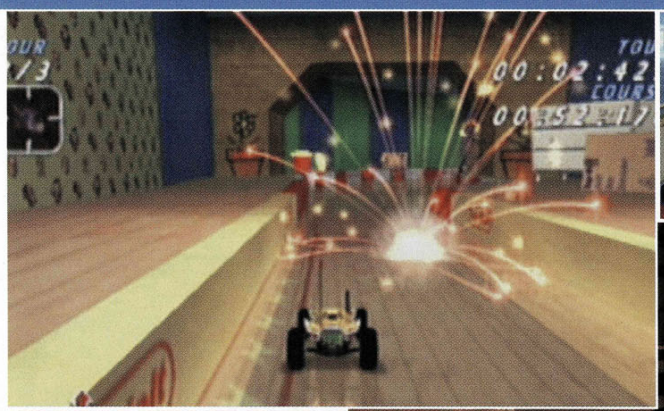
# RE-VOLT

**Grand choix de véhicules haut de gamme, toutes motorisations et peu encombrants, cherche joueur seul ou accompagné pour courses endiablées. Quiétude du voisinage et assurance tous risques de série. Une affaire !**

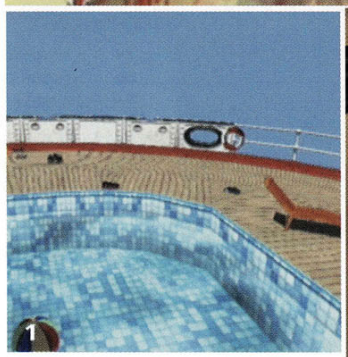
par Nicolas Buret

## ARSENAL POUR MODÈLES RÉDUITS

Les armes dont vous disposerez au cours des différentes compétitions offrent un large choix. Dommage que vous ne puissiez les choisir vous-même ! En effet, c'est le hasard qui veut que la roulette s'arrête sur le bouclier plutôt que sur les roquettes et rende complètement inutile l'écart que vous venez d'effectuer pour attraper un bonus. En revanche, vous conviendrez que cela donne un peu de piment aux courses et fait qu'aucune d'entre elles ne se ressemble. Sur les photos ci-dessous, je vous propose un florilège des items que vous pourrez récolter.







**1>** La joie des replay fait souvent penser aux films de vacances.
**2>** Un vrai petit animal de cirque !

Ouf ! Voilà le cri de soulagement que je poussai à la vue de la version finalisée de Re-Volt. Ouf ! Encore un autre pour vous exprimer à quel point je suis heureux d'annoncer que les petits défauts de saut d'image ou de ralentissements présents sur la preview ont définitivement disparu. Pari gagné, donc, pour Acclaim dont les programmeurs ont su adapter avec justesse le jeu PC sans faire de compromis sur la réalisation. Pour ceux qui auraient raté un épisode, Re-Volt est un jeu de voitures téléguidées qui se déroule dans des lieux communs ou interdits à ce genre de véhicules. En effet, nous sommes peu nombreux à avoir pu organiser des compétitions dans les rues de notre quartier ou dans l'enceinte d'un musée. Surtout si les engins disposent d'armes aussi dévastatrices que des feux d'artifice ou des bombes à eau. Grâce à l'équipe de développeurs de chez Probe, c'est désormais possible et sans se salir les mains (enfin, vous faites ce que vous voulez avec votre pad...).

### C'EST FOU, LA TECHNOLOGIE !

Des jeux de courses, il y en a des tonnes et sur tous les supports. Même s'ils sont toujours mieux, plus beaux ou plus jouables que leurs ancêtres, ils sont rares à sortir du lot et à proposer une quelconque note d'originalité. Re-Volt fait partie de ces petites surprises qui font que le jeu vidéo ne s'enlise pas dans la conquête éternelle de l'esthétisme mais apporte une dose de fun non négligeable. Non pas que le produit d'Acclaim ne soit pas graphiquement satisfaisant, bien au contraire, mais il procure un je-ne-sais-quoi de nouveau qui le rend unique. Tout d'abord, il faut avouer que piloter des voitures télécommandées sans se soucier des problèmes de batterie, d'essence ou de joint qui fuit est assez appréciable. En outre, il est fort plaisant de conduire son véhicule au milieu de paysages difficiles ou carrément interdits d'accès, surtout lorsque ceux-ci sont parsemés de bonus. Ces derniers, une fois ramassés, déclenchent, dans la partie supérieure gauche de

| Éditeur | Accessoires | Site Web | Note Dreamcast magazine |
|---|---|---|---|
| Acclaim | VM, Vibration Pack | www.acclaim.com | ★ ★ ★ ★ ★ ★ |

3

4

5

6

7

8

9

10

11

**7>** Dans la chambre froide, le sol gelé occasionnera de nombreux dérapages incontrôlés.
**8>** Faites vos emplettes !
**9>** Voilà ce qui arrive quand on garde une bombe trop longtemps sur soi !
**10>** M'man ! J'veux monter dans l'hélicoptère !
**11>** Les indications en haut de l'écran sont très utiles.

**3>** Au début, vous ne disposerez que de neuf véhicules aux caractéristiques bien différentes.
**4>** Le jardin botanique recèle de bonus en tout genre.
**5>** Dans un premier temps, suivez le peloton de tête.
**6>** Admirez le niveau des détails !

**"Hep là ! S'iou plaît ! Il est interdit de marcher sur les pelouses !"**
**Phrase préférée des gardiens de parc**

l'écran, une sorte de roulette présentant une série d'icônes. Chacune représente un type d'armes ou d'items qui, suivant leur nature, vous permettront de prendre l'avantage sur les autres concurrents. Le principe est simple et a déjà prouvé son intérêt par le passé. En fonction de votre lot, vous allez pouvoir semer vos adversaires en leur lâchant une flaque d'huile, les stopper en leur envoyant une décharge électrique ou en bénéficiant d'un regain de puissance. Le plus amusant dans tout cela est, une fois de plus, de pouvoir agir ainsi dans des de lieux généralement peuplés ou lorsque cela présente une nuisance pour le voisinage ; et de le faire à plusieurs, si possible...

## UN JEU TRÈS COMPLET

La réalisation de Re-Volt n'a donc vraiment rien à envier à sa version déjà disponible sur micro. Mis à part un nombre d'images par seconde supérieur que seuls peuvent s'octroyer les PC les plus puissants, le jeu est sensiblement le même. J'irais presque jusqu'à dire qu'il est mieux en raison de la jouabilité qui s'est vue nettement rectifiée et qui est facilitée par le stick analogique. En effet, le pilotage des véhicules se voulait trop orienté "simulation" et diminuait de beaucoup le plaisir de jouer. Toutefois, les accrocs du réalisme pourront se rattraper sur un mode plus approprié. Quant au reste, tout y est ! De la quinzaine de circuits (que vous pourrez aussi disputer en modes miroir ou inversé) à la trentaine de véhicules disponibles (voitures électriques, à essence ou prototypes), tous les ingrédients originaux sont présents. Les menus, très complets, permettent de choisir le nombre de véhicules sur la ligne de départ, de désactiver les bonus ou de participer à l'une des quatre coupes proposées. Le plus intéressant reste toutefois la possibilité de créer ses propres circuits et d'y concourir. Il est seulement dommage que l'intelligence artificielle des autres concurrents se voie là un peu décontenancée du fait de la mauvaise connaissance du tracé. C'est d'autant plus regrettable que l'IA est remarquable au cours du jeu (vos adversaires sont coriaces et rusés). Dernier point qui fait la magie de ce genre de softs, le mode multi-joueur : excellent, car il permet à quatre joueurs de participer en écran splitté, et ce, sans aucun ralentissement de l'animation. Seul un léger pop-up se fait sentir au loin, mais rien de bien grave. Ne perdons donc pas de temps en tergiversations : si vous voulez un jeu de course fun et innovateur, Re-Volt est fait pour vous ! ■

### Jouabilité 9/10
**Un grand effort a été fait par rapport à la version micro. La prise en main est surprenante mais aisée.**

### Graphisme 9/10
**Le niveau de détail des circuits et des véhicules est à couper le souffle. Du grand art !**

### Son 8/10
**Les airs techno collent assez bien à l'action et l'ambiance sonore est irréprochable.**

### Durée de vie 9/10
**Seule la difficulté assez élevée demandera une patience hors du commun. À plusieurs, le plaisir est presque infini.**

### Intérêt 8/10
**En plus d'une réalisation soignée et d'un gameplay à la hauteur, Re-Volt dispose d'atouts originaux qui en font l'un des jeux indispensables pour votre ludothèque.**

| Genre | Nombre de joueurs | Disponibilité |
|---|---|---|
| Action - aventure | 1 | Maintenant |

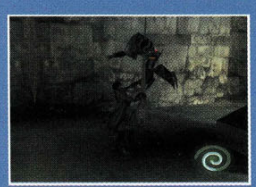
# SOUL REAVER

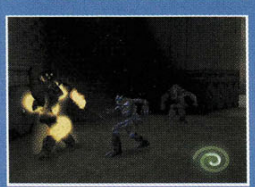
par Nicolas Buret

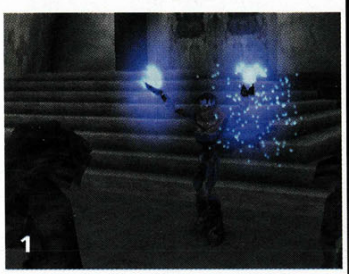
**Lorsque Eidos délaisse un instant les rondeurs aguichantes de sa belle aventurière, c'est pour donner une suite à son histoire de vampires la plus célèbre. Kain est de retour, et vos âmes n'ont qu'à bien se tenir...**

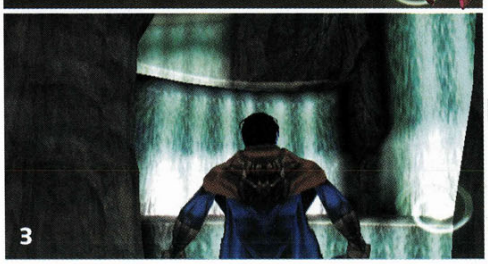
## MILLE FACONS DE TUER

Comme le stipule le manuel du petit vampire illustré, se débarrasser d'une créature de l'ombre n'est pas chose aisée. En effet, il faut pour cela d'abord lui causer assez de dommages pour l'étourdir ; ensuite, vous avez le choix entre l'empalement, l'immolation, un bain d'eau glacé ou le contact avec la lumière du jour (pour les plus jeunes d'entre elles). Étonnant, non ?













**1>** Les pouvoirs de Raziel sont impressionnants et il sait y mettre les formes.
**2>** Vous rallumerez une torche en la plongeant dans les flammes. Logique !
**3>** Raziel peut faire un détour du côté des cascades qui ont vu sa chute.
**4>** Les rencontres avec Kain ne seront pas de tout repos.

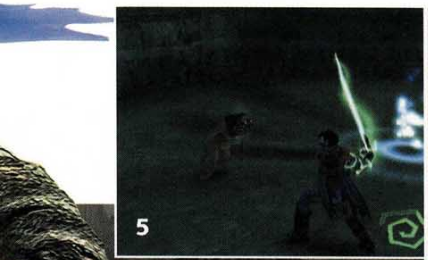
Cela fait des lustres que Kain s'est vengé du nécromancien qui le transforma en vampire. Durant son long et harassant périple, il réussit à accroître ses pouvoirs de manière considérable. La créature de l'ombre qu'il est devenu règne désormais en maître sur le royaume de Nosgoth en compagnie de ses descendants. Tout allait bien dans le meilleur des mondes lorsque Raziel, l'aîné des enfants de Kain, se présenta devant son créateur doté d'ailes majestueuses. Mal lui en prit, puisqu'il fut accusé de traîtrise et condamné à la torture éternelle. Jeté dans le vortex qui rongea son corps, Raziel rejoignit miraculeusement le monde des esprits grâce à l'intervention d'une force mystérieuse. Celle-ci allait même en faire son ange de la mort en lui donnant pour mission de se faire justice lui-même. C'est à ce moment que son aventure commence...

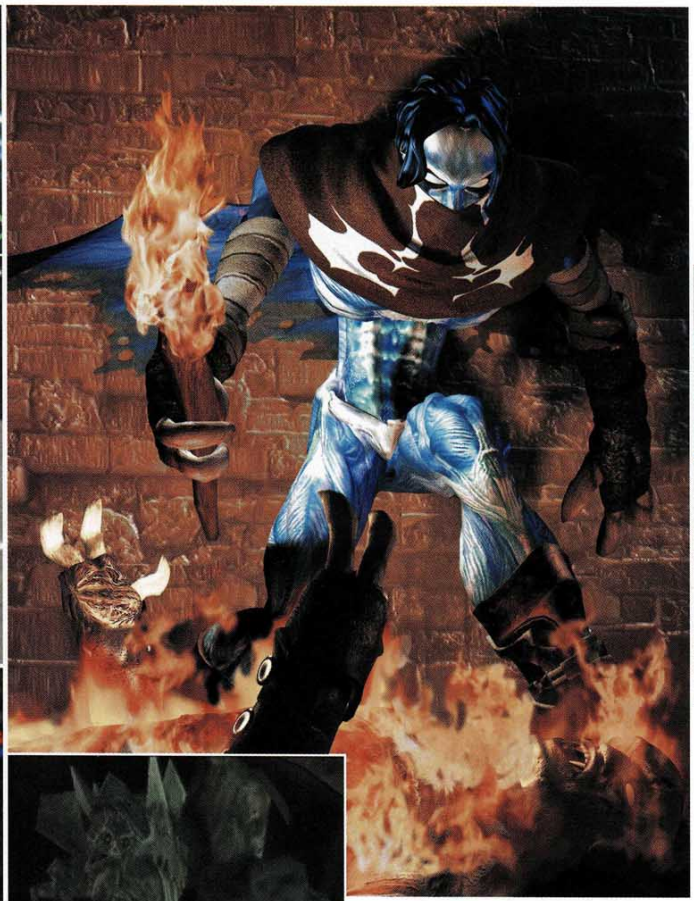
### DÉPOUILLÉ MAIS NON DÉMUNI

À ce moment précis de l'histoire, la situation de Raziel n'est pas enviable pour deux sous et ce, pour plusieurs raisons. La première vient du fait qu'il n'est plus que l'ombre de lui-même. En effet, son séjour prolongé dans le vortex a fait de lui **une créature squelettique** à qui il ne reste même plus de mâchoire inférieure. La deuxième est qu'il a perdu par la même occasion tous ses pouvoirs de vampire ; fini, donc, les métamorphoses, passe-murailles et autres magies. Comme si cela ne suffisait pas, Raziel apprend aussi qu'il n'a même pas survécu à son calvaire et que cette apparence sera la sienne jusqu'à la fin des temps. Heureusement pour lui, il dispose encore de ses ailes, du moins de ce qu'il en reste, afin de **voler un court instant**. Grâce à son nouveau protecteur, il peut même rejoindre le Monde Matériel au moyen de portails disséminés çà et là dans le Monde Spirituel. Ce n'est qu'à cette condition qu'il pourra combattre ses ennemis, déplacer des objets ou activer des mécanismes.

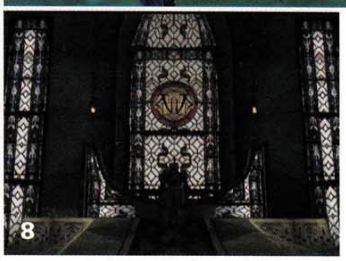
### ENTRE DEUX MONDES

Il est amusant de constater certains effets du hasard. Voilà que ce mois-ci, deux jeux très similaires (par la qualité et par le principe) voient le jour sur Dreamcast. Il est indéniable qu'il existe à plus d'un titre des **ressemblances entre Soul Reaver et Shadow Man**. Ils font partie de la même catégorie de produits visant un public plus mature





**5>** Suivant son degré de puissance, l'épée de Raziel change de couleur.
**6>** Ces spectres se délectent de votre énergie vitale. Faites-en autant !
**7>** Ce portail bleuté vous permet de revenir dans le Monde Matériel.
**8>** Kain vous attend bien sagement sur son trône.
**9>** L'épée de Kain, Soul Reaver, est très utile pour achever ses ennemis.
**10>** Le premier et le plus faible de vos frères.



## "À la vie comme à la mort !"

**C'est de moi !**

et exigeant, prêt à résoudre des énigmes plus ardues que dans le passé. Insistons sur ce point. Tout comme Mike LeRoi, Raziel devra souvent faire l'aller-retour entre le monde des vivants et celui des morts. Une différence notable existe cependant : notre ami le vampire déchu passe d'une réalité à l'autre sans changer de lieu. Le plus surprenant, c'est que d'un univers à l'autre l'apparence du milieu varie sensiblement. Ainsi, certains éléments du décor se modifient en temps réel lors d'un transfert dans le Monde Spirituel et permettent d'atteindre des plates-formes inaccessibles dans le Monde Matériel. Cette métamorphose est du plus bel effet : **les étirements de texture, les déformations et les changements de couleur vous cloueront sur place** tant leur déroulement est fluide et sans accroc.

### UNE RÉALISATION IMPECCABLE

Vous l'aurez compris, les passages de Raziel d'un monde à l'autre sont stupéfiants. La réalisation globale du jeu l'est d'ailleurs tout autant. Les mouvements du personnage principal sont **fluides et étonnamment souples**. La richesse des textures des décors vous coupera le souffle tant le niveau de détail y est élevé. Je ne vous parle même pas des effets de lumière en temps réel, d'un réalisme frappant. La bande sonore n'est pas en reste et les diverses plages musicales vous mettent tout de suite dans l'ambiance. Le seul petit problème vient **des mouvements de caméra que l'on aimerait plus intuitifs**. Heureusement, cet inconvénient est vite réparé grâce aux fonctions du pad directionnel. Il est seulement dommage que la Dreamcast ne dispose pas de deux boutons en plus sur les côtés. Un dernier point mérite aussi toute votre attention : l'intelligence artificielle de vos adversaires. Celle-ci est tout bonnement remarquable. Certaines créatures hantant le royaume de Nosgoth iront jusqu'à vous traquer pour dévorer votre énergie. Alors, soyez prudents ! Soul Reaver vous réserve de nombreuses surprises et autant d'heures de jeu passionnantes. ■

### Jouabilité 8/10

**Raziel se contrôle au doigt et à l'œil, et ses mouvements sont très réalistes. Les changements d'angle de vue auraient bien profité de deux boutons supplémentaires.**

### Graphisme 9/10

**RAS. Rien à dire. Bluffant, époustouflant, déroutant tant c'est beau...**

### Son 10/10

**Vous parler de la bande-son serait une cacophonie à côté de ce que vous pourrez entendre dans Soul Reaver.**

### Durée de vie 9/10

**Vous en avez pour un bon moment avant de connaître l'issue de cette aventure envoûtante.**

### Intérêt 9/10

**Soul Reaver est un jeu passionnant, truffé d'énigmes et de créatures en tout genre. L'intrigue vous tiendra en haleine de longes heures durant.**

| Genre | Nombre de joueurs | Disponibilité |
|---|---|---|
| Combat aérien | 1 | Maintenant |

# DEADLY SKIES

par Frédéric Danilewsky

**1>** Vous ne rêvez pas, il s'agit du Mirage 2000.

**Konami débarque enfin sur Dreamcast. Le premier jeu de l'éditeur à voir le jour sur notre console se nomme Deadly Skies. Avec un nom pareil, impossible de se tromper : DS est un simulateur de combat aérien.**

## LA FIERTÉ DE L'ARMÉE FRANÇAISE

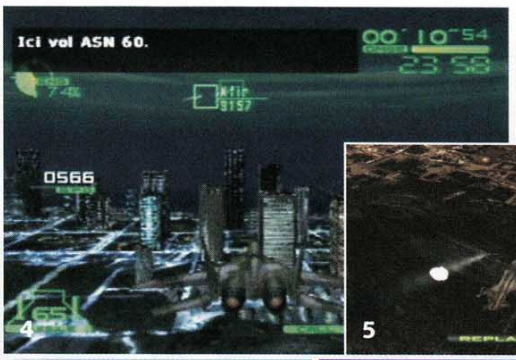
On parle toujours des appareils de combat américains et soviétiques, mais il faut savoir que l'aviation française est une des meilleures au monde. Outre le Mirage 2000 que vous pourrez essayer dans Deadly Skies, l'armée de l'air possède de nombreux autres petits bijoux capables de tenir la dragée haute aux fameux Mig et autres F-16. Pour vous en convaincre, allez faire votre marché sur le site www.Dassault-aviation.com. Vous pourrez y découvrir des petites merveilles de technologie comme le Rafale C, le dernier-né de la génération Dassault.

Aerowings, édité par Crave, nous avait déjà laissé entrevoir les capacités de la machine à gérer ce genre de jeu. Il laissait présager des simulateurs de toute beauté, bien au-delà de ce qui avait été fait jusqu'à présent. Dans ce domaine, Deadly Skies est loin de nous décevoir. **Il dépasse les références en la matière sur PC.** Graphiquement, on se rapproche véritablement de la qualité des simulateurs professionnels. Les capacités de la Dreamcast ont été mises à contribution et les textures utilisées sont des plus réalistes. Plus on avance dans le jeu et plus les graphismes sont beaux et travaillés. Je décernerais personnellement la palme à la mission dite du Grand Canyon. Avec un soupçon d'imagination, on n'a vraiment aucun mal à se croire dans le film "Independence Day". Je sais que ce n'est pas une référence : alors, pour ceux que les exploits de Will Smith laissent froids, voici le détail qui mettra tout le monde d'accord. Soucieux de dénicher le petit élément qui fera toute la différence, les développeurs ont matérialisé, entre ciel et terre, une couche de nuages, aussi splendide qu'utile pour se camoufler. Cette dernière est graphiquement du plus bel effet. Elle s'offre même le luxe de changer de teintes sous l'effet des rayons du soleil en fonction des niveaux. Mais, étant donné la diversité des niveaux, les exemples ne manquent pas. Le meilleur moyen de s'en apercevoir est peut-être encore de contempler le Replay. Grâce à lui, on se rend bien mieux compte du travail effectué par les graphistes, et plus particulièrement en ce qui concerne le design des appareils.

## LES CHEVALIERS DU CIEL

Vous êtes placé dans la peau d'un pilote de chasse, mercenaire à ses heures, sollicité pour faire face à l'agression d'un pays menacé par un voisin à l'appétit glouton. Toute ressemblance avec la réalité n'est que pure coïncidence. **Une vingtaine de missions plus ou moins difficiles vous attendent.** Vos objectifs seront à la fois aériens, terrestres et navals. En fait, ils se révèlent assez variés pour ne pas être répétitifs. Tanks, usines, porte-avions et appareils ennemis sont de la fête et joueront les cibles mouvantes pour égayer votre morne et triste vie de pilote de chasse. Plus on avance dans le jeu et plus les missions à effectuer sont originales et intéressantes. Parallèlement aux objectifs de destruction massive, certains niveaux vous demanderont un peu plus de finesse et de doigté. Il vous sera ordonné, par exemple, d'escorter un appareil rempli de civils à travers un territoire ennemi ou de détruire un avion supersonique pendant son ravitaillement avant qu'il ne détruise votre base. Un briefing détaillé vous indique, sur une carte en 3D, les objectifs à atteindre. Il ne reste plus alors qu'à choisir ses avions en fonction des missions. Après chaque victoire, une somme d'argent vous sera attribuée, grâce à laquelle vous accéderez au garage privé d'un marchand d'armes particulièrement bien équipé. Vous pourrez y acheter les avions les plus célèbres du monde. **Les connaisseurs identifieront sans mal la série des fameux Mig soviétiques, le F-4 Phantom ou le F-20 Tigershark.** Les cocardiers

| Éditeur | Accessoire | Site Web | Note Dreamcast magazine |
|---|---|---|---|
| Konami | VM | www.konami.com | ★ ★ ★ ★ ★ ★ |



**2>** Admirez la qualité des flammes des réacteurs.
**3>** Cette mission comporte essentiellement des objectifs terrestres.
**4>** Le jeu comporte également des missions de nuit.
**5>** Ce missile vous a manqué de peu.
**6>** Les "replay" permettent d'admirer son avion sous tous les angles.
**7>** Oh ! le joli bateau. Dommage, il va bientôt partir en fumée.
**8>** La carte du briefing !
**9>** Votre adversaire est cuit, vous l'avez dans votre viseur.
**10>** Touché ! Coulé !

## "Tel le vent, le Rafale passe, on le sent, mais on ne le voit pas..."

**Un homme qui sait de quoi il parle**

pourront même essayer un Mirage 2000. Il est recommandé de prendre soin de ses appareils, car si l'un d'entre eux est détruit au cours d'une mission, il sera définitivement perdu. Il faudra alors obligatoirement repasser à la banque pour s'en procurer un autre.

### UNE PRISE EN MAIN SIMPLIFIÉE

Attention, il ne faut pas se méprendre, Deadly Skies n'a de la simulation que les graphismes. Le gameplay est surtout orienté arcade. Il n'est pas question ici de déchiffrer un manuel de 450 pages avant de pouvoir décoller. Le cockpit ne s'encombre pas de cadrans inutiles. Ils sont réduits au strict minimum. La vue intérieure vous proposera des indicateurs d'altitude, de vitesse, un radar ainsi que la quantité de missiles à bord. La différence de pilotage entre les appareils se fait toutefois sentir : certains étant beaucoup plus maniables ou rapides que d'autres, il faudra les choisir avec précision. Enfin, pour ne pas faire preuve de partialité, je terminerai ce test par quelques petits reproches. Le premier concerne l'impression de vitesse. Contrairement aux combats aériens purs, les avions ne donnent pas toujours l'impression de voler à la vitesse du son lorsqu'ils sont au ras du sol. L'animation aurait gagné à être un peu plus rapide. En second lieu, je reprocherai à Deadly Skies son système de lock automatique. Il est, en effet, impossible de le débloquer manuellement à moins de changer radicalement de direction. À part ces broutilles, Deadly Skies se présente comme un très bon simulateur de combat qui, au fil des missions, révélera toute sa substance. ■

### Jouabilité 8/10
**La prise en main est immédiate. Les pros du manche comme les amateurs y trouveront leur compte.**

### Graphisme 7/10
**Ce qui se fait de mieux en la matière, mais certains niveaux restent tout de même un peu vides.**

### Son 6/10
**Les bruitages collent parfaitement à l'action, mais la musique devient vite stressante.**

### Durée de vie 6/10
**Tout dépendra du niveau de difficulté que vous aurez choisi : dans l'ensemble, il se montre assez facile.**

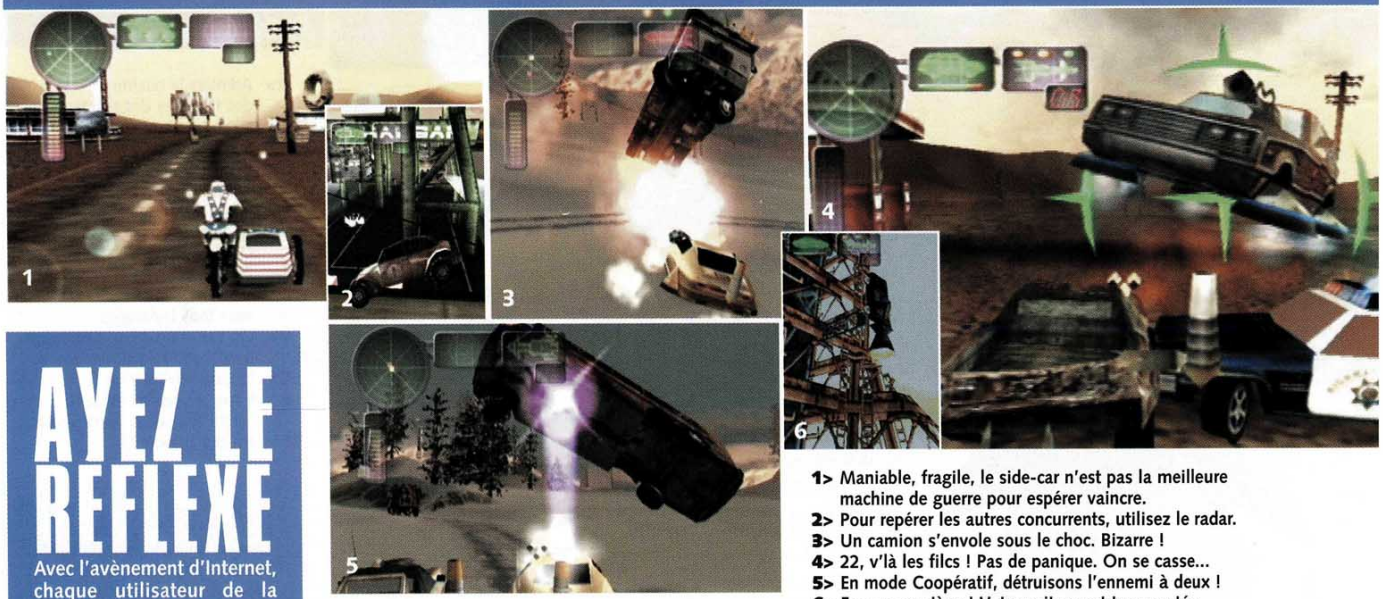
### Intérêt 7/10
**Les missions se suivent et ne se ressemblent pas. On les enchaîne sans s'en rendre compte.**

| Genre | Nombre de joueurs | Disponibilité |
|---|---|---|
| Course - shoot | 1 à 4 | Maintenant |

# VIGILANTE 8 2nd OFFENSE

**C'est dans un décor effroyable à l'ambiance futuriste que des bolides incroyablement ridicules ont décidé de s'entre-tuer jusqu'au dernier. Un univers fort sympathique où il ne fait pas bon vivre... Vigilante 8 : 2nd Offense s'inscrit dans la lignée du célèbre Interstate 76, édité sur PC dans les années 90. Gros plan sur un jeu tout droit sorti du futur.**

par Christophe Molignier



**1>** Maniable, fragile, le side-car n'est pas la meilleure machine de guerre pour espérer vaincre.
**2>** Pour repérer les autres concurrents, utilisez le radar.
**3>** Un camion s'envole sous le choc. Bizarre !
**4>** 22, v'là les filcs ! Pas de panique. On se casse...
**5>** En mode Coopératif, détruisons l'ennemi à deux !
**6>** Encore un piège ! Votre voiture est transportée dans les airs grâce à cette fusée. La chute sera brutale.

## AYEZ LE REFLEXE

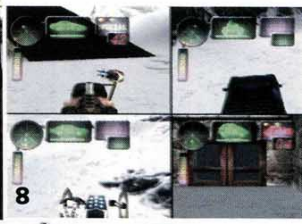
Avec l'avènement d'Internet, chaque utilisateur de la console devrait se connecter sur le site Web du jeu qui l'intéresse. Pourquoi ? Simplement pour avoir, en plus du test papier, un complément d'informations. Le site d'Activision, malheureusement en anglais, vous fournira avec précision tous les détails du présent produit. Vous y découvrirez tous les personnages cachés du jeu, leurs véhicules, ainsi qu'une quinzaine d'images. Enfin, des liens vous permettront de surfer d'un site Web à l'autre, toujours dans le but de collecter un maximum d'informations. Une manière moderne de faire son choix.

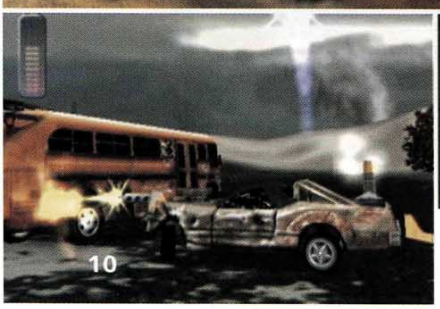
Il semblerait que le monde dans lequel nous vivons ne soit plus tout rose. Oubliez les paysages magnifiques qu'offrent les campagnes de l'Angleterre ou la magie des montagnes du sud de l'Écosse, Vigilante 8 vous transporte dans un univers pesant, sans âme aucune. Vous êtes repoussant, vos vêtements puent l'alcool, vous conduisez un bolide armé jusqu'aux roues et vous criez sans cesse : "Je vais tous vous tirer une balle dans la tête !" Y aurait-il une référence au célèbre film "Mad Max" ? Pas tout à fait. En fait, Activision reprend le bon vieux concept de Interstate 76, issu du monde PC. Vous êtes un justicier dont le but est de faire face à une nouvelle race de méchants, les Drifters. En somme, pour survivre, il va falloir tuer... Une mise en bouche bien particulière.

### PREMIÈRE IMPRESSION

S'imprégner de l'univers de V8 demande un petit effort de concentration. En effet, les voitures mises à disposition sortent tout droit de l'imagination des programmeurs. Une grande réussite, assurément : elles sont toutes plus farfelues les unes que les autres. Au programme, neuf machines de guerre uniquement conçues pour détruire. Certaines sont montées sur six roues, d'autres flottent sur coussin d'air. Que vous choisissiez un bus, un side-car ou une voiture de course, votre objectif ne se limitera qu'à une seule chose : tuer ! C'est alors que le lecteur (on parle de vous...) est en droit de se demander : "Bon, c'est bien joli tout ça : mais il est bien, le jeu, oui ou non ?" Très bonne question. C'est en lançant le mode Arcade que vous remarquez un graphisme moyen, peu révolutionnaire, n'exploitant absolument pas les possibilités de la console. Rien de grave cependant, puisque la puissance du moteur 3D fait rapidement oublier ce léger désagrément. Droite, gauche, accélération, frein : on se croirait presque dans un jeu de course. J'ai dit "presque", car les sensations de vitesse sont pour ainsi dire inexistantes. Par ailleurs, la jouabilité est peu instinctive. Un temps d'adaptation sera nécessaire pour comprendre toutes les subtilités du comportement routier de certains véhicules. Finalement, vous aurez la vive impression d'être un handicapé du paddle, ou de ressembler à une

| Éditeur | Accessoire | Site Web | Note Dreamcast magazine |
|---|---|---|---|
| Activision | Vibration Pack | www.activision.com | ★ ★ ★ ★ ★ ★ |





**7>** Le combat commence. Rira bien celui qui rira le dernier...
**8>** À quatre, que vous soyez en équipe (mode Coopératif) ou non, le but est de détruire l'autre.
**9>** Votre voiture pourrait être soufflée par ce ventilateur géant qui vous projetterait en pleine mer.
**10>** Mais comment les voitures peuvent-elle encore rouler ?
**11>** Vous roulez sur l'eau... Magique, non ?
**12>** Aïe ! Vous êtes repéré. Et là, pas facile de se dépêtrer des tirs de l'ordinateur.

**"- Je trouve pas de citation. Cite un truc qu'ils disaient dans Starsky et Hutch. - Je sais pas... J'étais trop petit."**

**Christophe et Fred**

fille qui toucherait pour la première fois à une console de jeu (je rigoooole !). Et puis, comme un compliment n'arrive jamais seul, notre devoir est de vous avertir que le bruitage des moteurs donnent sérieusement envie de : "Ah ! Ah ! Ah !" Okay, j'arrête...

## DEUXIÈME IMPRESSION

Mais le jeu ne consiste pas uniquement à détruire d'autres bolides. À travers les États-Unis, vous effectuerez diverses missions : collecter des items, protéger des bâtiments, etc. À chaque mission son objectif. Bien sûr, à la base, votre bolide ne dispose que d'une mitraillette de bébé : il est donc clair que pour vous en sortir, vous devrez collecter un maximum d'options. Sous ces trésors se cache une panoplie d'armes originales (fusées, bombes, mitraillettes, etc.). Mais ce n'est pas tout. D'autres surprises sont là pour donner plus de piment au jeu. Votre voiture peut voler, rouler sur... l'eau, être équipée de skis, faire le café et promener votre chien. L'arène de combat est truffée de pièges de toutes sortes. Des crocodiles vous attaquent ainsi que des requins. À vous de vous défendre. Camouflez-vous. Détruisez le décor et faites sauter des bâtiments. En somme, toutes les 15 secondes, ça pète, ça crie, ça fuse... Pas le temps de respirer. Les explosions et autres effets spéciaux embellissent ce décor quelque peu tristounet à la base. Bref, vous en prenez plein la tête. Votre bolide accuse tant bien que mal les chocs et votre carrosserie ressemble vite à une 2CV vieille de 20 ans. Une vraie épave. Faut dire qu'au fil des missions, l'ordinateur ne semble pas être en accord avec votre façon de jouer. C'est qu'il se défend bien, le bougre !

## LE VERDICT

Le jeu prend une tout autre dimension grâce au mode multijoueur. Jusqu'à quatre en même temps sur la console. Sympathique. Vous pouvez organiser des tournois et former des équipes. Et même si la vitesse de défilement en prend un petit coup, la durée de vie du produit s'accroît considérablement. Au final, Vigilante 8 : 2nd Offense est un jeu correct, qui ne porte toutefois pas la marque d'une révolution quelconque. Les fans du premier épisode devraient apprécier ce nouvel opus. Quant aux autres, ils peuvent s'abstenir... ■

### Jouabilité 5/10

**Pas évident de contrôler cette foutue voiture. En fait, le plus dur, c'est d'aller tout droit. Les programmeurs auraient-ils forcé sur l'apéritif ?**

### Graphisme 5/10

**En règle générale, il faut bien reconnaître que les décors sont un peu vides, sans âme, sans vie, sans cœur, sans émotion, sans romantisme...**

### Son 3/10

**Zzzzzz, brrrrr, vrouououm ! Disons qu'en d'autres termes, le bruit des moteurs et des explosions ne constituent pas le point fort du jeu.**

### Durée de vie 7/10

**Le mode multijoueur assure une durée de vie correcte au soft. À quatre sur une même console, ça décoiffe !**

### Intérêt 5/10

**L'intérêt principal est le mode multijoueur. Le seul souci c'est de trouver une date pour réunir quatre copains. Après, c'est le bonheur.**

| Genre | Nombre de joueurs | Disponibilité | Éditeur | Accessoires | Note Dreamcast magazine |
|---|---|---|---|---|---|
| Beat'em all | 1 | Maintenant | Eidos | VM, Vibration Pack | ★ ★ ★ ★ ★ ★ |

Site Web
www.eidos.com

# FIGHTING FORCE 2

par Frédéric Danilewsky

**Sega avait déjà ouvert la marche avec Dynamite Cop : Eidos lui emboîte le pas avec un autre beat'em all, Fighting Force 2. Mélangeant à la fois action, plate-forme et aventure, FF2 compte bien s'imposer comme la référence. Alors verdict...**

**1>** Sans en avoir l'air, vous êtes au pôle Sud.
**2>** Par moment l'ambiance est très James Bond.
**3>** Un petit exemple d'explosion.
**4>** Le système de sécurité maison.

L'introduction vous met tout de suite dans l'ambiance. Vous n'êtes pas ici pour vous amuser : vous êtes un SI Cops, une sorte d'agent secret futuriste, dopé aux hormones, surentraîné et suréquipé. Je n'ai pas besoin de vous faire le coup de "votre mission, si vous l'acceptez... au cas où vous vous feriez prendre...", le scénario s'en charge tout seul. Apprenez juste que vous avez pour objectif de reprendre le secret d'une technologie de pointe tombée dans les mains d'une société peu recommandable. Pour mener à bien cette mission, le héros possède toute une panoplie de mouvements. Il peut, en effet, grimper le long d'une échelle, frapper, faire des roulades, sauter ou courir. Vous avez même la **possibilité de passer en vue subjective** pour ajuster les tirs qui demandent un peu plus de précision. Malgré tout cela, Monsieur Hawk, c'est le nom de votre personnage, donne une impression de raideur. En étant pointilleux, on pourrait également lui reprocher une prise en main pas toujours évidente, ainsi qu'une certaine lenteur. Ses sprints rappellent plus les inoubliables courses au ralenti de Steve Austin que les 100 mètres de Carl Lewis. Ajoutons, pour en finir avec le tableau des critiques, la relative stupidité des ennemis qui poursuivent leur chemin tant que vous ne les avez pas frappés.

## DESTRUCTION MASSIVE AUTORISÉE

Entre deux distributions de coups de pied et de coups de poing (n'oublions pas que nous sommes dans un beat'em all) les développeurs ont intégré dans le jeu **quelques éléments d'aventure qui vous demanderont un minimum de réflexion**. L'entrée de chaque pièce est protégée par des portes commandées par des cartes magnétiques de différentes couleurs. Sans elles, il est impossible d'avancer dans le jeu. Certaines sont détenues par les ennemis tandis que d'autres sont dissimulées dans les objets qui composent les décors. Cette recherche vous obligera le plus souvent à détruire tout ce qui vous entoure : ordinateurs, ventilateurs, caisses, distributeurs de boissons, etc. Tout est bon pour provoquer une explosion. D'ailleurs, on assiste parfois à des phénomènes étranges, comme des lits ou des chaises qui explosent. Les décors sont, eux, assez réussis même si, parfois, certains éléments ont gardé une très forte odeur de console 32 bits (*cf.* les extérieurs du niveau pôle Sud). Finalement, on avance plus dans le jeu pour découvrir le niveau suivant que par réel plaisir. **FF2 est loin d'être mauvais**, il possède même de nombreux points positifs comme le mélange plate-forme/action ou le nombre conséquent d'armes à feu. Seulement voilà, il lui manque cette petite dose de fun indispensable qui fait qu'un jeu réussi passe à la postérité ou non. ■

### Jouabilité 7/10
Le personnage n'effectue pas toujours ce qu'on lui demande, mais dans l'ensemble cela reste jouable.

### Graphisme 5/10
Certains niveaux sont réussis, d'autres beaucoup moins.

### Son 6/10
Des bruitages corrects : on reste dans le classique.

### Durée de vie 7/10
Le jeu a le mérite d'être beaucoup plus long que ses confrères sur Dreamcast.

### Intérêt 4/10
L'action est très répétitive. Dommage FF2 aurait pu combler un vide en attendant Zombie Revenge.

## CONSEIL

Les vibrations du Vibration Pack sont tellement fortes qu'il est vivement conseillé de les réduire au maximum pour ne pas être gêné pendant une partie. Faites le test suivant pour vous en convaincre. Commencez à jouer et posez le paddle sur une table lorsqu'une porte s'ouvre. Vous verrez, c'est magique : il se déplacera tout seul.

GROOVE

fun radio

c'est nouveau et ça bouge !

Toutes les fréquences **36.15 FUN RADIO** (2,23 F / mn) et **http://www.funradio.fr**

DANCE

| Genre | Nombre de joueurs | Disponibilité | Éditeur | Accessoire | Note Dreamcast magazine |
|---|---|---|---|---|---|
| Beat'em all | 1 | Maintenant | Mindscape | VM | ★ ★ ★ ★ ★ ★ |

Site Web
www.mindscape.com/soulfighter/index.htm

# SOUL FIGHTER

par Christophe Molignier

**Pour son premier titre sur Dreamcast, Mindscape n'a pas le droit à l'erreur, réputation oblige. Entièrement en 3D et basé sur un univers heroic-fantasy, Soul Figther mise sur un scénario attractif tout en incluant une bonne dose de combat. Un défi plutôt difficile.**

1

3

4

5

**1>** Petit détail amusant, vous pouvez, au cours de l'aventure, changer de personnage.
**2>** Joliiii ! Un combo de toute beauté !
**3>** Dans les caisses, vous récupérerez toutes sortes d'objets... Mais rien ne vous empêche de vous en servir pour les balancer sur vos ennemis.
**4>** Voici un des 5 boss que vous découvrirez dans le jeu. Pas facile à maîtriser !
**5>** Si vous récupérez une arme blanche, passez en mode Subjectif et lancez-la sur vos adversaires.

Souvenez-vous. Dans le numéro 1 de *Dreamcast Magazine*, nous vous avions fait partager notre... scepticisme concernant les réelles qualités d'un jeu comme Soul Fighter. Un avis mitigé certainement dû au fait que nous avions entre les mains une version non définitive. Depuis les programmeurs ont travaillé et la version à tester apporte enfin des réponses à toutes les interrogations qui bouillonnaient dans nos petites têtes de testeurs. Bref, il est temps de faire le point.

## ÇA COMMENCE BIEN

**Premières impressions : whaou !** Ça va être super ! Les personnages ont tous de gros muscles et pratiquent quotidiennement le "shuzitsu". Bien entendu, attiré par tant de finesse, vous décidez de vous projeter dans cet univers en incarnant au choix un des trois combattants. Le monde peut être sauvé. Car c'est bien de cela qu'il s'agit. **Un scénario léger, simplet**, gnangnan selon certains. Votre rôle consiste à refouler hors de votre royaume une horde d'Aliens qui y ont élu domicile. Quel plaisir de faire le bien, n'est-ce pas ? Une aventure plaisante à vivre d'autant plus que **le jeu est entièrement réalisé en 3D**. Sur le papier, nous sommes sous le charme : une résolution de 640 x 480 et **une animation allant jusqu'à 60 images par seconde**. On se dit que tout va pour le mieux et qu'on va bien s'amuser. C'est le cas même si, très vite, l'animation générale des personnages est trop lente. Heureusement, la beauté des décors (désert, ville abandonnée, château, etc.) et la diversité des conditions météorologiques (pluie, neige et brouillard) rattrapent un peu ce défaut.

Progresser dans le jeu n'est pas de tout repos. Venir à bout des **5 mondes répartis sur 12 niveaux** requiert une maîtrise parfaite des techniques d'attaque. Chaque personnage regorge de combinaisons : coups de pied, coups de poing et projections... Après quelques minutes de jeu, avec un peu de chance, vous accomplirez de jolies combos.

## ÇA FINIT MAL

Malgré les quelques initiatives sympathiques (dont une vue subjective qui vous permet, lorsque vous possédez une arme, de la lancer sur vos ennemis), la magie s'essouffle rapidement. Beaucoup trop de répétitions, vous passez votre temps à taper, éviter, avancer, taper, éviter, avancer, tapez, éviter... voyez que même par écrit, ça énerve. Le mode Multijoueur (jusqu'à 4) est vraiment terrible... Il n'existe pas. Impardonnable. En revanche, la possibilité de jouer en réseau est géniale... Elle n'existe pas non plus. Heureusement, le mode Deux joueurs est superbe... Absent également ! Bref, **vous prendrez du plaisir pendant trois semaines**, ensuite, nous ne répondons plus de rien. ■

## CONSEIL

Dans ce type de jeu, la méthode la plus efficace consiste à ne pas réfléchir. Vous avancez, vous tapez, vous récupérez des armes, des potions, de la magie, etc. Vous avancez, vous tapez, vous récupérez des armes, et ainsi de suite.

### Jouabilité 6/10
Malgré une fluidité parfaite, les personnages, trop lents à se déplacer, ne répondent pas aux doigts et à la manette.

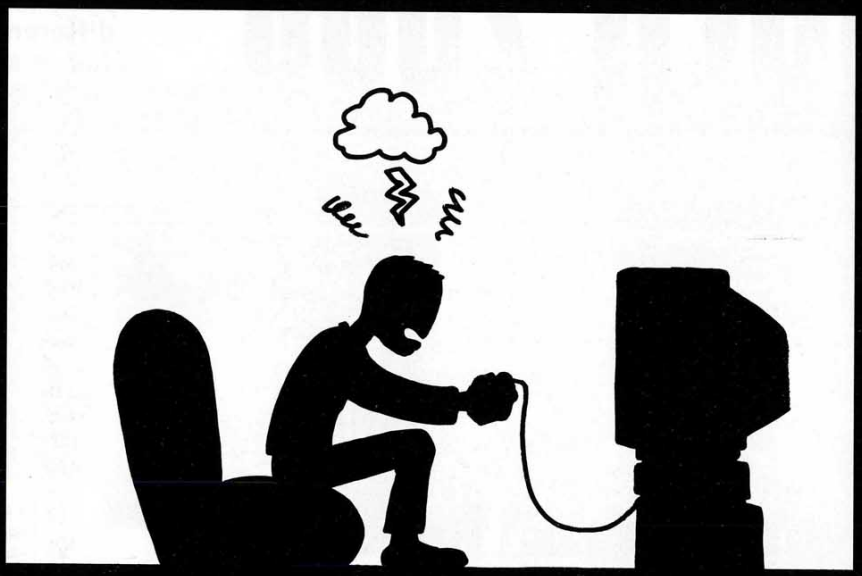
### Graphisme 7/10
Largement dans la moyenne de ce que l'on peut espérer. Ni extraordinaire, ni ridicule.

### Son 6/10
Une superbe musique très années 80. Les bruitages restent honorables.

### Durée de vie 4/10
L'absence de mode Multijoueur est insupportable. Heureusement, la complexité du soft demande un certain savoir-faire pour arriver au bout de l'aventure.

### Intérêt 6/10
Y a-t-il un intérêt à combattre sous la pluie des centaines d'Aliens venus de nulle part ? Mais puisqu'on vous dit que c'est pour le bien du monde !

# ALLONS, NOUS SOMMES EN L'AN 2000 :
# PLUS JAMAIS ÇA !



LES BONNES RÉSOLUTIONS DE L'AN ZÉROZÉRO:
"Cette année, plus jamais ça grâce aux astuces et solutions de Tips"

# 0836688477 3615 TIPS

Par TÉLÉPHONE (8477=TIPS) — Par MINITEL

Astuces, solutions et plans pour jeux vidéo. Consoles et PC.

*Pixtel* 3615, 083668: 2,23F/MN. 3617: 5,57F/MN. *TIPS et la TIPS Line sont des services d'information indépendants des éditeurs de jeu et des fabricants de console.*
* TIPS : tuyau (anglais, argot). Utilisé par les joueurs pour désigner une astuce permettant d'exploiter des fonctions cachées d'un jeu vidéo.

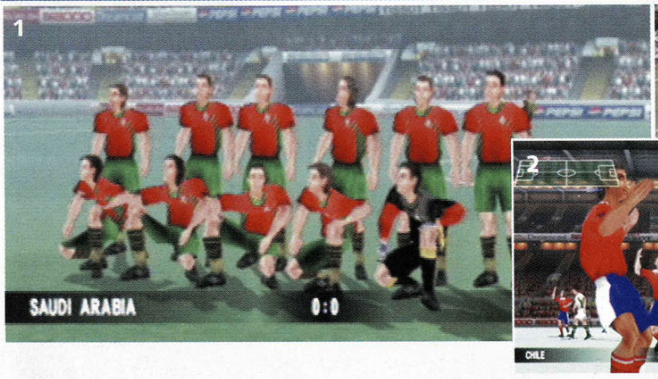
| Genre | Nombre de joueurs | Disponibilité | Éditeur | Accessoire | Note Dreamcast magazine |
|---|---|---|---|---|---|
| Football | 1 à 32, mais 2 seulement en simultané | Maintenant | Sega | VM | ★★★★☆☆ |

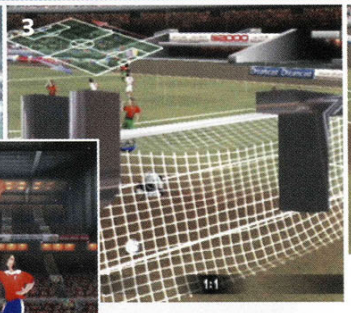
Site Web
www.dreamcast-europe.com

# SEGA WORLDWIDE SOCCER 2000

**En parallèle à Virtua Striker, Sega Worldwide Soccer offre une alternative intéressante en s'appuyant sur des qualités différentes. Un peu lent, certes, mais plein d'atouts.**

par Pierre Puttemans





**1>** En début de rencontre, l'équipe pose pour la presse.
**2>** Ouaiiis ! Il y est ! Buuut ! Hip, hip, hip ! Génial ! Grandiose ! Joie !
**3>** Attention à la contre-attaque !
**4>** La tête décroisée de l'attaquant trouvera le poteau rentrant. Corner gagnant.

Avec Virtua Striker et Sega Worldwide Soccer 2000, Sega met simultanément sur le marché deux jeux de football pour sa console préférée. On connaissait WW Soccer pour s'y être adonné (voir la preview dans *Dreamcast N° 2*) en version quasi finale, et la déception avait été à l'ordre du jour. Mais on pensait alors que Virtua Striker 2 (voir test p. 58) allait écraser ce titre d'une supériorité tous azimuts. Trancher entre les deux jeux semblait *a priori* facile. Et patatras ! Après avoir joué à Virtua, plus rien n'est simple, car les deux logiciels possèdent des qualités et souffrent de défauts... très différents. Ainsi, c'est bien son extrême lenteur qui pénalise Worldwide Soccer 2000, comme tout le monde – y compris Thierry Henry, champion du monde et accessoirement testeur pour *Dreamcast Magazine* (*cf.* n° 2 p. 38) – s'accordait à le reconnaître au vu de la première version évoquée plus haut. Rien n'a changé sur ce plan, et c'est ce qui saute aux yeux immédiatement dès qu'on lance une partie. Comme la splendeur du graphisme rend aussitôt admiratif le joueur de Virtua. Mais de même qu'on a vu qu'un certain nombre de défauts viennent ensuite dans ce cas un peu parasiter l'enthousiasme, autant les qualités qui apparaissent dès lors que l'on approfondit l'examen de Worldwide Soccer viennent plaider en faveur d'une révision de son procès.

## PLAIDOIRIE À CRAMPONS

"Oui, votre Honneur, Messieurs les jurés, Worldwide Soccer est lent. Je ne soutiendrai certes pas le contraire sans offenser la Cour. Mais je plaide pour mon client les circonstances atténuantes. L'animation et le graphisme, s'ils n'atteignent pas le niveau de Virtua Striker, ne sont-ils pas pour autant tout à fait convaincants ? Les magnifiques reprises de volée à l'horizontale ou encore les ciseaux retournés qui régalent les spectateurs sont bien de la revue. Et ce n'est pas tout. La banque de données, votre Honneur ! Toutes les équipes, avec leurs vrais joueurs, de neuf pays européens, Messieurs les jurés, clubs et équipes nationales mêlés, plus quelques formations supplémentaires des autres continents... On est loin de l'anémique "équipes-nationales-seulement-sans-les-noms-des-joueurs " de Virtua ! Et avez-vous vu le nombre de compétitions, coupes, championnats, tournois qui nous est proposé ? Enfin, la jouabilité permet des actions variées, incluant dribbles et courses balle au pied, et le tir, à l'aide de deux boutons (pour à ras de terre ou en l'air) autorise une appréciable spontanéité. Alors d'accord, WWS 2000 n'est pas le jeu du millénaire, mais il mérite bien qu'on l'aide à réussir sa réinsertion au sein de la ludothèque des amateurs de foot." ■

## CONSEIL

Pour vous mettre au diapason de la lenteur du jeu, n'hésitez pas à pratiquer yoga et méditation transcendantale, voire consommez des substances naturelles aux vertus calmantes bien connues. Zen !

### Jouabilité 7/10
Dommage que les coups-francs indirects soient buggés, le reste mérite la mention Bien.

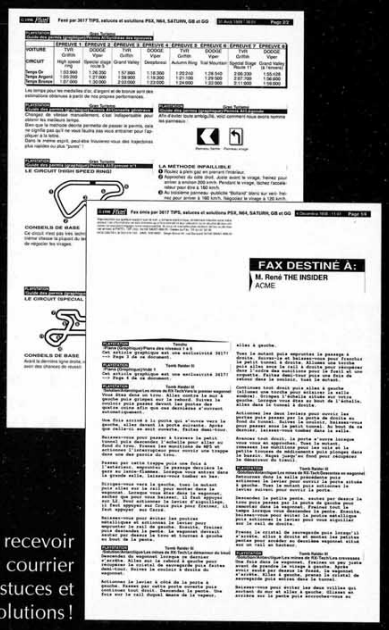
### Graphisme 6/10
Un bon rendu général pour une animation fluide. Mais les conditions météo sont illustrées de façon peu réaliste ; et que les gros pixels s'agitant dans les tribunes sont pitoyables !

### Son 4/10
Commentaires en anglais. Zut, on est en France ! Que signifie ce mépris pour la langue de Zizou ?

### Durée de vie 8/10
Le nombre d'équipes que l'on peut diriger à travers un éventail phénoménal de compétitions garantit un intérêt renouvelé.

### Intérêt 7/10
Le 8 n'était pas loin. Pourquoi est-ce si lent ?

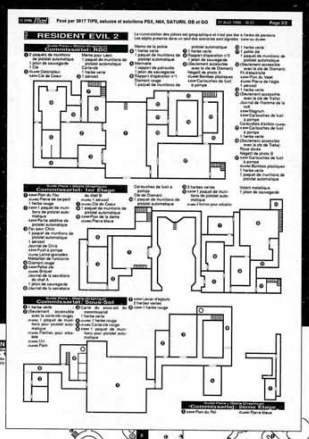
# SOLUTIONS ET PLANS À LA DEMANDE PAR FAX OU COURRIER ? 3617 TIPS !



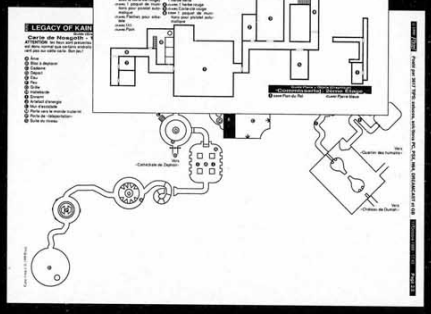
Plans et guides exclusifs : ici, notre guide des permis de Gran Turismo™, le 2 devrait être prêt lorsque ce magazine sera publié.




Vous pouvez recevoir par fax ou courrier toutes nos astuces et solutions !




Plans et guides exclusifs : ici, les plans de Resident Evil™, avec tous les objets.




Les plans de Soul Reaver™...

## COMMENT ÇA MARCHE ?

1. Sélectionnez sur le minitel 3617 TIPS les astuces, solutions ou plans que vous souhaitez recevoir.
2. Toujours sur 3617 TIPS (ce sera indiqué sur l'écran), inscrivez votre numéro de fax ou votre adresse, selon que vous choisissez de recevoir vos articles par fax ou courrier.
3. Vous recevrez quelques minutes plus tard vos articles par fax. Dans le cas du courrier, il sera posté le jour même, au tarif rapide, pour toute demande passée avant 14h.

**3617 TIPS**

*Par FAX ou COURRIER*

*Astuces, solutions et plans pour jeux vidéo. Consoles et PC.*

*Pixtel* 3615, 083668 : 2,23F/MN. 3617 : 5,57F/MN. *TIPS et la TIPS Line sont des services d'information indépendants des éditeurs de jeu et des fabricants de console.*

* TIPS : tuyau (anglais, argot). Utilisé par les joueurs pour désigner une astuce permettant d'exploiter des fonctions cachées d'un jeu vidéo.

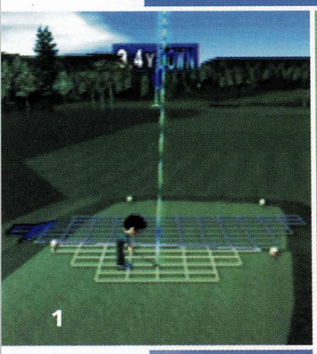
| Genre | Nombre de joueurs | Disponibilité | Éditeur | Accessoire | Note Dreamcast magazine |
|---|---|---|---|---|---|
| Golf | 1 à 4 | Maintenant | Acclaim | Vibration Pack | ★ ★ ★ ★ ★ ★ |

Site Web
www.acclaim.com

# TEE OFF

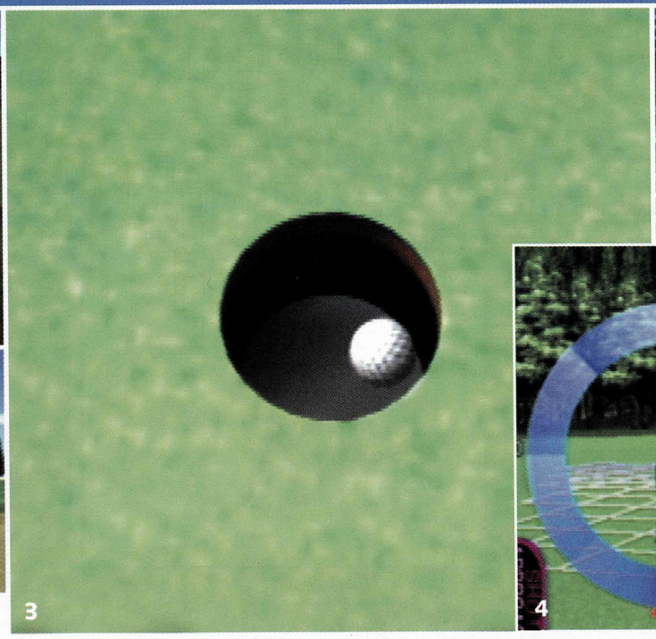
**Le premier jeu de golf sur Dreamcast ne laissera pas indifférent le commun des mortels. Des petits bonshommes hauts comme trois pommes, avec de grosses têtes et qui répètent systématiquement : "Yeahhh !" lorsqu'ils exécutent un joli coup... Franchement, on n'y croit pas !**

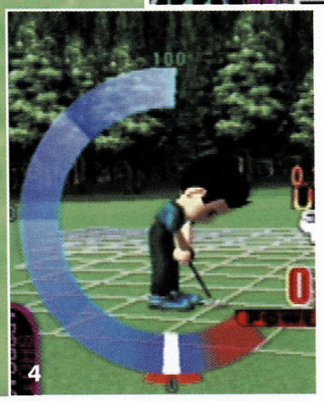
par Christophe Molignier



1

2


3


4

5

**1>** Ici, vous pouvez découvrir la trajectoire que prendra la balle au moment de la frappe.
**2>** Waou ! Qu'elle est jolie avec sa grosse tête et sa perruque !
**3>** Ouaiiiis ! J'ai marqué un point !
**4>** Même pour un putt, le vent est une variable à prendre en compte. Réglez la puissance en conséquence.
**5>** Le mode croquet est futuriste et un peu trop chargé au niveau graphique.

L'avantage, avec un jeu de golf, c'est que tout le monde connaît les règles : "Balle dans trou". Avouez qu'on peut difficilement faire plus simple. Ici, pas de scénario ni d'effets spéciaux, et encore moins d'explosions galactiques interstellaires. Non, il faut mettre "balle dans trou"... Vous avez saisi la subtilité ? Et ça, la superbe introduction du jeu vous le répète pendant au moins quatre minutes. OK, on a compris.

## IDÉAL POUR DÉBUTANTS

Il semblerait que Acclaim se soit penché sur un nouveau concept : proposer un jeu de golf simple d'accès, convivial et amusant, mais destiné uniquement aux débutants. Tout est fait pour que la prise en main s'effectue rapidement. Une vraie réussite. Le joueur s'amusera dès les premières minutes de jeu. Pas de réglages compliqués. Mieux, avant chaque coup, l'ordinateur vous conseillera sur le club à adopter. De cette manière, vous éviterez les longues périodes de réflexions habituellement nécessaires lors de la découverte de ce genre de produit. Là, vous appuyez une fois pour sélectionner le joueur, une deuxième pour déterminer la puissance et une troisième enfin pour lancer la balle... dans le trou.

Tee Off espère donc intéresser principalement un public jeune et vierge de toute expérience "golfique". Visuellement, les personnages semblent sortir d'un dessin animé et les décors, verdoyants au possible, sont dignes d'un bon Walt Disney. Les couleurs sont éclatantes et il fait toujours beau. Bref, nous sommes à la limite de l'enfantillage.

## IDÉAL À PLUSIEURS

Outre le mode World Tour qui consiste à mettre "balle dans trou" dans le monde entier, le mode G-Ball offre d'autres perspectives. Là, on est proche du croquet, jeu qui consiste à faire passer la balle sous des arceaux en suivant un parcours défini au départ. À quatre, c'est un vrai régal. La durée de vie augmente considérablement. Malheureusement, il faut bien reconnaître que d'une manière générale l'intérêt de Tee Off reste limité. Passé quelques heures, on s'ennuie un peu et ce, que l'on aime ou pas le golf. Bref, un jeu moyen, original certes, mais qui manque cruellement de profondeur. ■

## CONSEIL

Faites très attention à la direction et à la force du vent. Lorsqu'il est face à vous, évitez de jouer votre coup. Patientez quelques secondes, vous verrez que le vent tourne souvent. À vous d'en profiter.

### Jouabilité 10/10

Franchement, c'est facile sur Tee Off d'avoir une bonne note. Pour jouer, il suffit d'appuyer sur un seul bouton. Le jeu le plus simple de sa génération.

### Graphisme 7/10

Ben... c'est un jeu de golf : y a des arbres et de la verdure. Cela dit, au final, le travail est soigné. Pas de bugs à signaler.

### Son 5/10

Le son n'est pas le point fort d'un jeu de golf. Pourtant, la musique est sympathique et entraînante, même si, à la longue, vous finirez par la désactiver.

### Durée de vie 5/10

En solo, je ne vous donne pas trois heures avant de commencer à vous ennuyer. Pour le mode multijoueur, comptez une semaine.

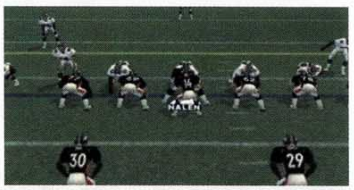
### Intérêt 4/10

Tee Off s'adresse à un public jeune et peu connaisseur du genre. À trop vouloir simplifier, le jeu perd de l'intérêt. Le golf est tout de même un peu plus compliqué que ça.

| Genre | Nombre de joueurs | Disponibilité | Éditeur | Accessoires | Note Dreamcast magazine |
|---|---|---|---|---|---|
| Football américain | 1 à 4 | Maintenant | Acclaim | VM, Vibration Pack | ★ ★ ★ |

Site Web
www.acclaim.com

# NFL QBC 2000



**Les Américains ont les hamburgers, la statue de la Liberté, le base-ball, Monica Lewinski, les cigares, Roswell... et puis il y a le football américain, un sport obscur qui, tout en douceur, petit à petit, se fait une place au soleil dans notre beau pays.**

Si, en Europe, nous avons le rugby, aux États-Unis le ballon ovale ne se pratique pas de la même façon. Les Américains ont également leur sport viril où tant qu'un joueur n'a pas eu une dizaine de côtes cassées et une denture entièrement sponsorisée par Colgate à la suite des coups assénés par le gros Boby de l'équipe adverse, il n'est pas considéré comme un vrai joueur de football américain. QBC 2000 comporte 6 modes de jeu différents. Les plus courageux pourront tenter de refaire entièrement une saison tandis que les autres se contenteront d'une partie sans lendemain. Avant de se lancer dans l'arène, il est cependant recommandé de commencer par le mode practice, très utile pour apprendre quelques unes des subtilités de cet obscur sport. Techniquement, QBC 2000 est ce qui ce fait de mieux dans le genre. Les graphismes sont splendides et de gros efforts ont été réalisés en ce qui concerne l'animation des joueurs. On dirait presque qu'ils sont vivants tant leurs mouvements sont réalistes. Côté jouabilité, la prise en main est des plus simples et même un néophyte réussira à marquer quelques Touch Down. Vous pourrez aussi jouer jusqu'à quatre en même temps, si vous avez, bien sûr, trois autres personnes dans votre entourage intéressées par ce sport. ■ A. M.

| | |
|---|---|
| Jouabilité | 8/10 |
| Graphisme | 8/10 |
| Son | 6/10 |
| Durée de vie | 8/10 |
| Intérêt | 5/10 |

| Genre | Nombre de joueurs | Disponibilité | Éditeur | Accessoire | Note Dreamcast magazine |
|---|---|---|---|---|---|
| Trivial Pursuit | 1 à 4 | Maintenant | Acclaim | VM | ★ ★ |

Site Web
www.acclaim.com

# SOUTH PARK
## CHEF'S LUV SHACK

**Il y avait Bambi, Candy, Bugs Bunny et toute une ribambelle de petits personnages spécialement étudiés pour faire craquer le plus résistant des cœurs de pierre quand, un jour, une bande de dessinateurs déjantés a décidé de changer tout cela en créant South Park.**

Les dessinateurs de South Park ont eu la géniale idée de croquer et de passer à la moulinette tous les défauts de la société américaine à travers un dessin animé complètement ringard, sans tenir compte un seul instant des règles édictées par Monsieur Disney. Le succès est immédiat. Dès le premier épisode Kyle, Cartman, Kenny et Stan réussissent à conquérir les téléspectateurs jusqu'à devenir une série culte. South Park Chef's Luv Shack s'adresse donc à tous les mordus de ce cartoon. Acclaim vous propose à travers un quiz show (digne de l'émission de télé "Questions pour un champion") de parfaire vos connaissances en la matière en répondant à des questions et en participant à des épreuves que vous ne pourriez voir que dans la bonne ville de South Park. Bien sûr, chacune d'entre elles reprend l'humour si particulier, le plus souvent décalé, parfois même scato qui a fait le succès du dessin animé. Les amateurs du genre seront aux anges en se retrouvant, une nouvelle fois, devant leurs idoles et les autres regarderont tout ça d'un œil amusé. Cependant, une critique s'impose : pourquoi avoir laissé le jeu en anglais ? Cette décision enlève une grande partie du charme du jeu et lui ôte par là même une note qui aurait été acceptable dans nos colonnes. Bon, allez, maintenant tous en chœur : "J'prends la route de South Park histoire de prendre un peu l'air..." ■ A. M.

| | |
|---|---|
| Jouabilité | 7/10 |
| Graphisme | 5/10 |
| Son | 8/10 |
| Durée de vie | 7/10 |
| Intérêt | 3/10 |

# CD SERVICE

10, avenue St. Simond – 73100 AIX-LES-BAINS – Tél: 04 79 61 04 50 –

## LE N°1 DES ENCEINTES POUR CONSOLES EN FRANCE

KINYO

**TOUS MODELES GARANTIE 1 AN**

**LIVRAISON POSSIBLE SUR TOUTE L' EUROPE**
**TEL DE L' ETRANGER :**
**00 33 4 79 61 04 50**

**METTEZ DES WATTS SUR VOS CONSOLES !!!**

**PS 315 S**
**2 X 3 WATTS**
**+ SURROUND**
**249.00 F**
**Port compris**

**6 WATTS RMS**

**PS 515 S**
**2 X 5 WATTS**
**+ SURROUND**
**309.00 F**
**Port compris**

**10 WATTS RMS**

**PS 71 S**
**2 X 10 WATTS**
**+ SURROUND**
**379.00 F**
**Port compris**

**20 WATTS RMS**

**LES SYSTEMES ACCOUSTIQUES** KINYO **SONT A LA BASE DESTINES AU MONDE INFORMATIQUE PC & MAC .**
**LA CONNECTIQUE A ETE REVU PAR NOS SOINS, DE CE FAIT LES ENCEINTES ACTUELLEMENT DISPONIBLENT DANS LE COMMERCE NE SONT PAS DIRECTEMENT COMPATIBLES AUX CONSOLES DE JEUX.**
**NOUS AVONS CHOISI DE VOUS PROPOSEZ UNE GAMME COMPLETE AYANT UN RAPPORT QUALITE PRIX EXCEPTIONNEL.**
**SACHANT QUE NOS PRIX COMPRENNENT : LE TRANSPORT RECOMMANDE + ASSURANCE + LIVRAISON AVEC LA CONNECTIQUE RENDANT COMPATIBLE NOTRE GAMME** KINYO **A VOTRE CONSOLE DE JEU PREFERE.**

**SA 4315**
**SATELLITES 2 X 3 WATTS**
**SUBWOOFER 15 WATTS**

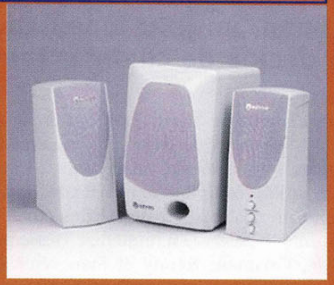
**499.00 F**
**Port compris**

**21 WATTS RMS**

**LE GROS SON**

**SW 7352**
**SATELLITES 2 X 3 WATTS**
**SUBWOOFER 10 WATTS**

**419.00 F**
**Port compris**



**16 WATTS RMS**

**LA PLUPART DES TV DE 36 CM SONT EQUIPES DE HAUT-PARLEURS MONO DE 1 A 3 WATTS RMS CE QUI VOUS DONNERA UNE IDEE DE LA PUISSANCE DE NOS SYSTEMES ACCOUSTIQUES.**

**PUISSANCE = QUALITE**

Toutes les marques citées et les images utilisées appartiennent à leurs propriétaires respectifs.CD SERVICE n'est soutenu et n'est affilié à aucune marque , n'a pas de sponsor et n'a aucun contrat avec les éditeurs de jeux.

Sous réserve de faute d'impression et dans la limite des stocks. Photos non contractuelles

# CD SERVICE

10, avenue St. Simond – 73100 AIX-LES-BAINS – Tél: 04 79 61 04 50 –

## LE N°1 DES ENCEINTES POUR CONSOLES EN FRANCE

KINYO

**TOUS MODELES GARANTIE 1 AN**

**METTEZ DES WATTS SUR VOS CONSOLES !!!**

**CD SERVICE INNOVE UNE FOIS ENCORE**

**SORTIE NATIONALE LE 15 MARS 2000**

**SW 210 C**

**1 SUBWOOFER 2 SATELLITES LIVRES AVEC 4 LOTS DE FACADES COULEUR INTERCHAN-GEABLE PAR CLIPS**

**349.00 F Port compris**

**10 WATTS RMS**

**SW 201**
**NOUVELLE TECHNOLOGIE**
**SATELLITE EXTRA-PLAT 2 X 1 WATT**
**SUBWOOFER 5 WATTS RMS**

**319.00 F Port compris**

**7 WATTS RMS**

| ACESSOIRES : | prix DREAMCAST | TOTAL QTE. |
|---|---|---|
| PS 315 S | 249 F | |
| PS 515 S | 309 F | |
| PS 71 S | 379 F | |
| SW 201 | 319 F | |
| SW 210 C | 349 F | |
| SA 1031 | 469 F | |
| SA 4315 | 499 F | |
| SW 7352 | 419 F | |
| NEXUS 4 MB | 249 F | |
| VIBREUR DC NON OFFICIEL | 139 F | |
| TOTAL : | | |

**SA 1031**
**SATELLITES 2 X 5 WATTS**
**SUBWOOFER 20 WATTS**

**469.00 F Port compris**

**LE GROS SON**

**30 WATTS RMS**

**CARTE MEMOIRE POUR DREAMCAST NEXUS 4 MB AVEC CABLE POUR RELIER A UN PC 4 FOIS PLUS PUISSANT QUE LE VMS**

**249.00 F Port compris**

☐ Chèque ☐ Mandat ☐ Contre Remboursement (+20 F)

☐ CB n° _____ Valable jusqu'au : _____

A retourner avec votre règlement à : **CD SERVICE VPC** Signature :

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Ville : ..... Code Postal : ..... Tél : .....

**COUPON A RETOURNER AVEC VOTRE REGLEMENT A CD SERVICE VPC 10 AVENUE DE SAINT SIMOND 73100 AIX LES BAINS**

Toutes les marques citées et les images utilisées appartiennent à leurs propriétaires respectifs.CD SERVICE n'est soutenu et n'est affilié à aucune marque , n'a pas de sponsor et n'a aucun contrat avec les éditeurs de jeux.

Sous réserve de faute d'impression et dans la limite des stocks. Photos non contractuelles

par Nicolas Buret

# SONIC ADVENTURE

**Après vous avoir expliqué la meilleure manière de vous en sortir avec Sonic et Tails dans notre précédent numéro, voici la suite et la fin de l'aide de jeu. Des conseils pour les cinq derniers personnages qui contribuent à l'aventure. Tout pour réussir facilement...**

## KNUCKLES

**L'aventure de Knuckles débute au soir d'une journée orageuse. Alors que notre ami regarde passer le vaisseau du Dr Eggman près de lui, Chaos détruit le cristal qui maintenait l'île en lévitation au-dessus de l'océan.** > image 1

### STATION SQUARE > image 2

Dirigez-vous de suite vers la section de Station Square où **Sonic s'est battu contre Chaos 0** et détruisez les barrières qui en interdisent l'entrée. Les parties de la barricade que vous enverrez voler vont s'écraser contre des portes qui s'ouvriront à leur tour. Passez au travers pour entrer dans le premier stage de Knuckles.

### SPEED HIGHWAY > images 3 et 4

Cette section de Speed Highway est un peu plus vaste que celle que Sonic traversa lors de sa quête. Les singes policiers sont toujours là pour vous compliquer la tâche, c'est pourquoi je vous conseille d'éviter les zones de trafic routier. L'aventure de Knuckles consiste à trouver les morceaux du cristal sacré que Chaos a détruit. Il y en a trois par stage. Pour les trouver, notre échidné rouge dispose d'un **sixième sens** qui les repère au moyen d'un système de **chaud-froid**. Ainsi, dès que vous vous approchez de l'un des morceaux, un petit icône apparaît au bas de l'écran. En fonction de sa couleur, vous savez dans quel rayon se trouve ce que vous cherchez: il passe du bleu au vert puis au jaune, et se met à virer au rouge lorsque vous en êtes très proche. Le seul inconvénient de ce jeu de cache-cache vient du fait que, d'une partie sur l'autre, les morceaux changent de place. Je ne peux donc vous indiquer leur position exacte. Petit conseil pour ce niveau : l'un d'entre eux se trouve dans un container ! Il peut aussi arriver qu'un ennemi soit en possession d'une partie du cristal. Il faut alors le vaincre.

### STATION SQUARE > image 5

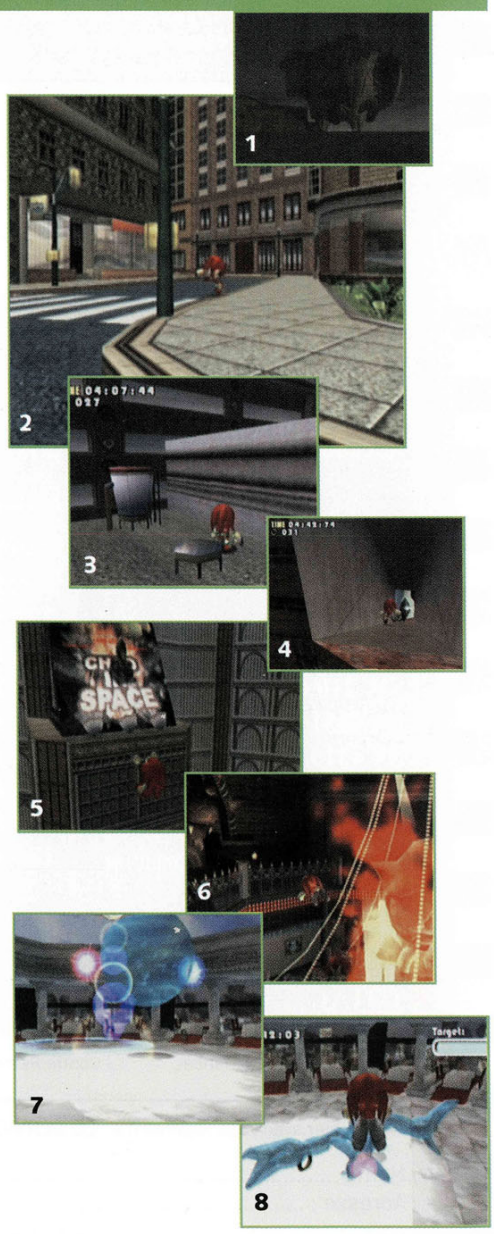
Une fois sorti de Speed Highway, entrez dans l'hôtel puis quittez-le par la double porte qui mène vers le Casino. Là, suivez la colonne d'anneaux qui monte contre la façade du cinéma. Lorsque vous aurez atteint **l'affiche du film "Chao in Space"**, mettez-vous à voler en direction de l'interrupteur censé ouvrir les portes du Casino (le même que pour Sonic et Tails). Cela fait, pénétrez dans l'enceinte du bâtiment pour entrer dans le deuxième stage de Knuckles.

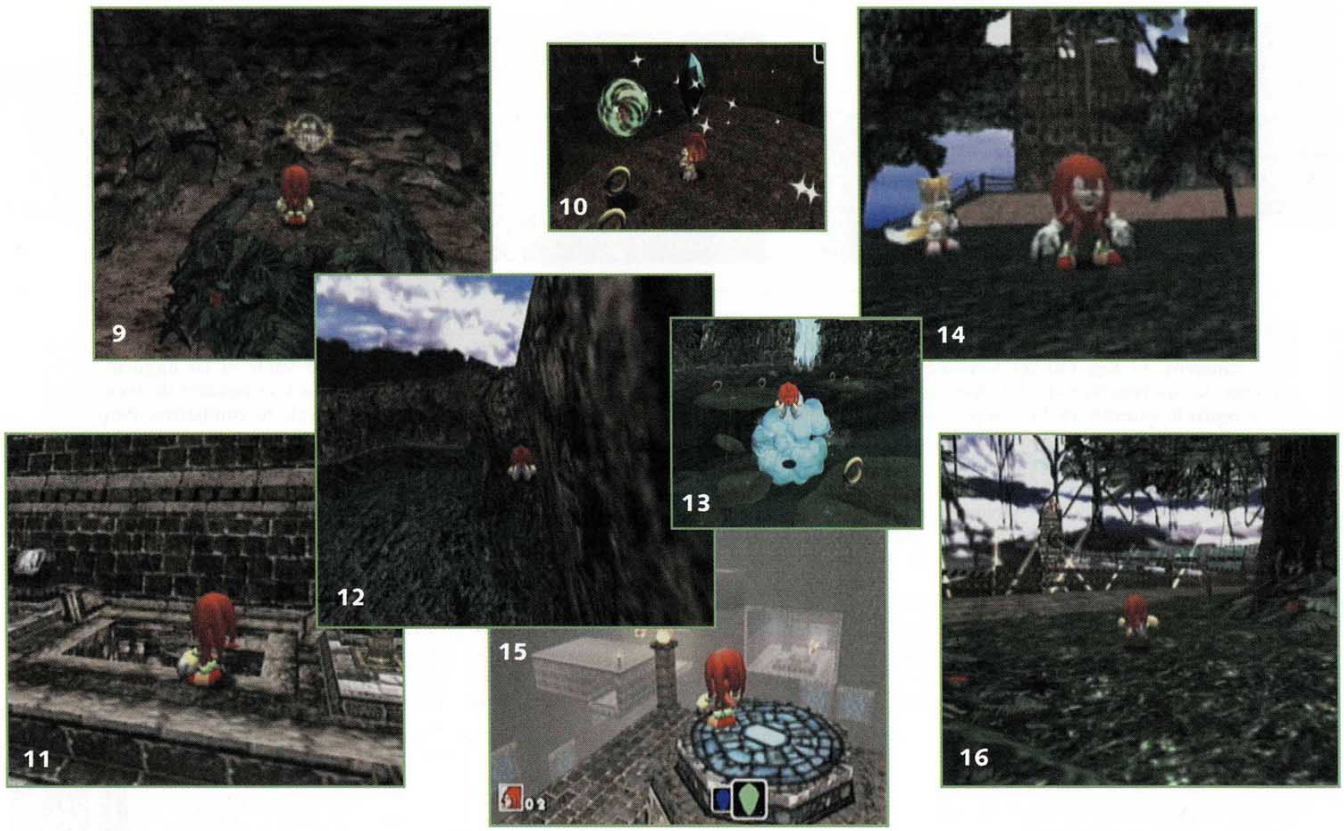
### CASINOPOLIS > image 6

Comme pour Speed Highway, ce stage est beaucoup plus grand que celui de Sonic. En effet, Knuckles se retrouve dans le hall principal, doté d'un **second étage**. Vous pouvez ainsi atteindre des hauteurs inaccessibles jusqu'alors, monter sur le bateau pirate et admirer les superbes sculptures qui ornent les murs. On se croirait dans une fête foraine. Certaines statues sont animées et c'est dans ce genre d'endroits difficiles d'accès que vous trouverez les morceaux de cristal. Bonne chance !

### STATION SQUARE > images 7 et 8

Avant de pouvoir ressortir du Casino, Knuckles fait un bond dans le temps et se retrouve dans le **village de ses ancêtres**. Conduisez-le de l'autre côté du village afin qu'il assiste à la discussion entre Tikal et celui qui semble être le chef. Après ça, Knuckles va se retrouver devant l'entrée du Casino. Là, vous apercevrez Sonic et Tails assommés lors de leur dernière rencontre avec Dr Eggman. Incapable de les réveiller, dirigez-vous vers l'hôtel pour voir le savant fou utiliser **l'ascenseur de droite**, tenant dans sa main l'émeraude qu'il vient de subtiliser aux deux compères. Suivez-le et vous aurez à combattre Chaos 2. Pour le vaincre, il suffit d'attendre qu'il vous attaque pour vous glisser derrière lui et lui porter un coup. Répétez l'opération jusqu'à ce que sa barre d'énergie se vide.






## MYSTIC RUIN > image 9

Chaos vaincu, Knuckles exprime sa façon de penser au Dr Eggman. Il se rend ensuite à Mystic Ruin où vous devrez le conduire dans la petite vallée située près de la maison de Tails. Là, vous apercevrez un singe et le premier item de Knuckles : **les griffes d'acier**. Elles vont permettre à notre ami de creuser des trous dans le sol à la recherche d'objets de natures diverses (anneaux, vies supplémentaires, bonus, etc.). Allez dans la pièce adjacente et creusez au-dessus du symbole du Dr Eggman. Vous trouverez une bombe qu'il faut déposer sous la cage où est emprisonné le singe pour la détruire et ouvrir la porte. Reprenez la bombe et dirigez-vous vers l'entrée du stage de Red Mountain (il faut traverser de part en part la grotte située en face de la station de train). Posez-la sous la cage du singe et passez la porte.

## RED MOUNTAIN > image 10

Cette section du stage permet à Knuckles d'utiliser sa toute nouvelle compétence. En effet, si vous n'arrivez pas à localiser un morceau de cristal alors que l'icône vire au rouge, c'est tout simplement parce que celui-ci doit se trouver juste au-dessous de vous. **Il faut donc creuser**. Ce niveau offre aussi une grande liberté de mouvement. Knuckles peut voler où bon lui semble et escalader les colonnes de pierre isolées. Un grand moment!

## MYSTIC RUIN > images 11 à 14

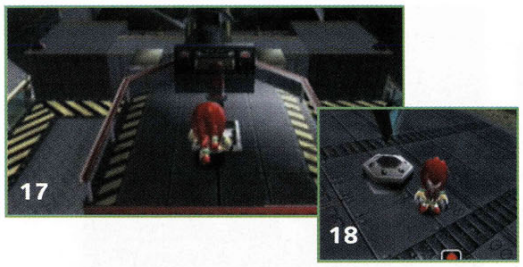
Une fois les trois morceaux de cristal en votre possession, ressortez de la grotte et dirigez-vous vers le lac. Là, vous rencontrerez Sonic et Tails. Le scénario veut que vous combattiez le hérisson bleu qu'il suffit de vaincre en lui donnant trois coups. Après cela, Dr Eggman fera une nouvelle fois son apparition et offrira l'émeraude de Sonic à Chaos. Comme dans les deux quêtes précédentes (Sonic et Tails), vous vous retrouverez au-dessus du lac pour **affronter Chaos 4**. Pour en venir à bout, il n'existe toujours qu'un seul moyen : éviter ses attaques sous-marines et attendre qu'il sorte la tête hors de l'eau pour le frapper. Une fois le monstre aquatique vaincu, Dr Eggman va disparaître à l'intérieur de son vaisseau et il ne restera plus à Knuckles qu'à monter dans le wagonnet situé près du lac. Vous vous retrouverez alors sur la plate-forme située au-dessus de la forêt vierge. Avant de faire quoi que ce soit, je vous conseille de vous accrocher à la **paroi rocheuse** et de diriger Knuckles **vers la gauche** jusqu'à ce que vous aperceviez une autre plate-forme sur laquelle vous trouverez le second item de Knuckles : **les griffes d'or**. Revenez ensuite vers le wagonnet et emparez-vous de la statue dorée située au-dessous de l'esprit de Tikal (la boule d'énergie rosâtre). Rendez-vous au temple et placez l'idole sur le piédestal d'or. Redescendez les marches puis dirigez-vous vers la balustrade, au bord de la falaise. Allez sur la gauche jusqu'à ce que vous aperceviez une entrée de pierre cachée par les branchages touffus. Entrez dans la grotte puis creusez au-dessous du symbole doré. Vous trouverez là l'idole d'argent que vous allez vous empresser de déposer sur le piédestal de la même matière situé près du précédent, sur le temple. Vous pourrez alors pénétrer dans le quatrième stage de Knuckles.

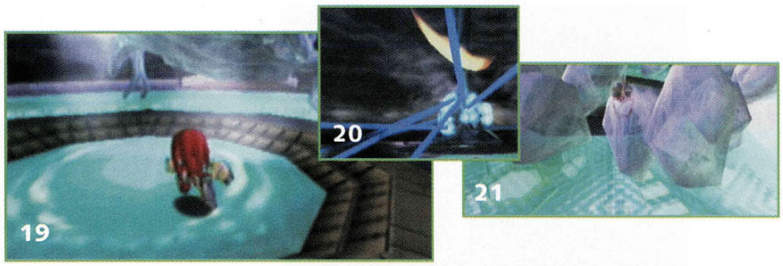
## LOST WORLD > image 15

Comme pour Sonic, il est essentiel de presser les bons interrupteurs pour que les dalles du mur deviennent franchissables. Néanmoins, la faculté d'escalade de Knuckles facilite, ici, grandement les choses. Ce niveau n'est pas très difficile, mais les pièces de cristal sont généralement bien dissimulées. Un peu de jugeote sera donc nécessaire pour se rendre compte que certains morceaux, situés derrière une façade, demanderont de **traverser toute la salle** pour les atteindre.

## MYSTIC RUIN > image 16

Votre mission accomplie, Knuckles se trouvera une nouvelle fois projeté dans le passé, là où le cristal se trouvait autrefois. Montez les marches pour assister au discours de Tikal. Ensuite, vous serez conduit à votre époque, devant le grand cristal brisé. Notre ami utilisera alors les morceaux en sa possession pour le réparer, mais se rendra vite compte qu'il en manque encore trois. En lisant dans la pierre précieuse, il apprend que les dernières pièces qu'il cherche se trouvent à bord du Egg Carrier. Apercevant E-102 atterrir, Knuckles décide de le suivre jusqu'à la balustrade. Là, il voit le robot entrer dans le tube qui relie la falaise au vaisseau et entreprend de faire de même. >




### EGG CARRIER

À ce moment, le Egg Carrier s'envole et effectue sa transformation. Lorsque vous aurez repris le contrôle de l'échidné, passez la porte située derrière lui et entrez dans la salle où se trouve **la piscine vide**. Poussez la porte au fond du bassin puis traversez la petite pièce pour atteindre le dernier stage de Knuckles.

### SKY DECK > images 17 et 18

Dès que vous entrerez, vous apercevrez une manette de contrôle. Suivant la direction dans laquelle vous la pousserez, vous actionnerez l'ouverture de différents types de portes situées sur le pont. Souvent, vous trouverez une pièce de cristal derrière l'une d'elles. Grâce au même genre de manipulation (**avec la manette**), vous déplacerez aussi des blocs entiers, sur lesquels vous pourrez creuser. Un morceau de cristal peut ainsi vous être révélé.

### EGG CARRIER > images 19 à 21

L'esprit de Tikal va une dernière fois vous ramener dans le passé. L'île sacrée en lévitation est en proie aux flammes. Montez les marches jusqu'au cristal puis parlez à Tikal. La discussion finie, vous allez vous retrouver dans la petite pièce près de celle avec une piscine. Retournez sur le pont du vaisseau et dirigez-vous vers l'éclair de lumière qui est apparu au moment où vous êtes sorti. Vous allez rejoindre Sonic et Dr Eggman. C'est alors que Chaos 6 va renaître de ses cendres et qu'il va falloir le combattre. Pour cela, utilisez la même méthode qu'avec Sonic : lancez-lui **des bombes gelées** sur la tête de manière qu'il les avale, puis frappez-le dès qu'il est congelé.

Le combat terminé, les émeraudes vont s'éparpiller sur le sol et le Egg Carrier va commencer sa chute vers le sol. Knuckles va s'enfuir et rejoindre le cristal dont il va finir la restauration. Ainsi, l'île va se remettre à flotter dans les airs et notre echidné rouge va pouvoir continuer à surveiller le cristal légué par ses ancêtres. C'est la fin de sa quête.

# AMY

**Lorsque Amy commence sa quête, elle se balade dans la rue en songeant au moment où Sonic l'avait sauvée, lors d'une aventure précédente. C'est alors qu'une immense ombre envahit le ciel et qu'un petit oiseau bleu s'écrase sur sa tête. Aussi, elle se rend compte qu'un énorme robot se lance à sa poursuite. Coûte que coûte, elle cherche un abri pour s'y réfugier.** > image 1

### STATION SQUARE > images 2 et 3

Sortez du magasin dans lequel Amy s'est cachée et dirigez-vous vers l'hôtel. Sortez-en par la double porte qui mène au Casino et c'est là que vous rencontrerez Sonic. Celui-ci écoute la mésaventure qui vient d'arriver à son amie mais n'a pas le temps de s'en occuper et s'enfuit à toute vitesse. Repassez par l'hôtel pour vous rendre en face de **l'ascenseur qui mène à Twinkle Park**. Alors qu'elle se dirige vers Sonic, Zero, le méchant robot, se lance à la poursuite d'Amy qui, attirée par le parc d'attraction, prend l'ascenseur et se dirige vers son premier stage.

### TWINKLE PARK > images 4 et 5

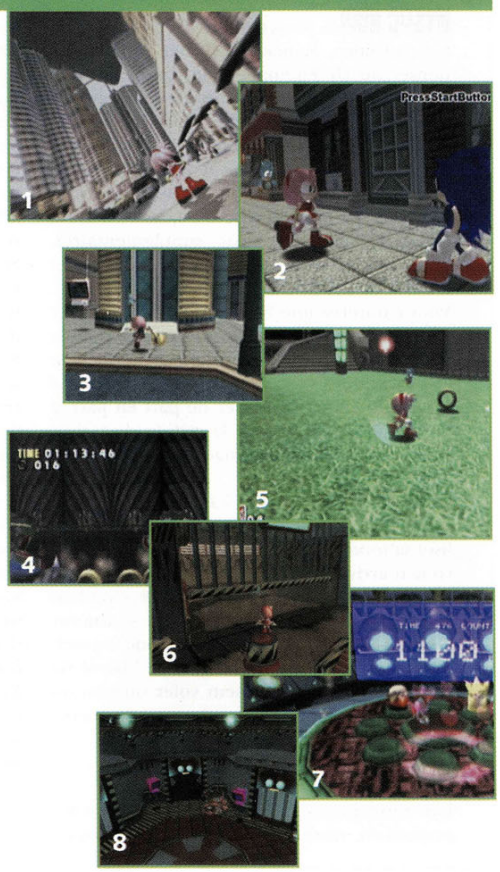
Amy ne peut vaincre Zero. Elle doit donc trouver un moyen de sortir du parc sans se faire toucher. Pour cela, il faut qu'elle presse les **cinq interrupteurs** disposés autour de la piscine afin d'ouvrir la porte du château. Un vrai jeu d'enfant ! Toujours poursuivie par Zero, Amy devra ensuite traverser des couloirs aux mille miroirs et faire plus confiance à ce qu'elle y voit plutôt qu'à la réalité trompeuse. En effet, certains pièges se détectent d'un simple coup d'œil dans la glace.

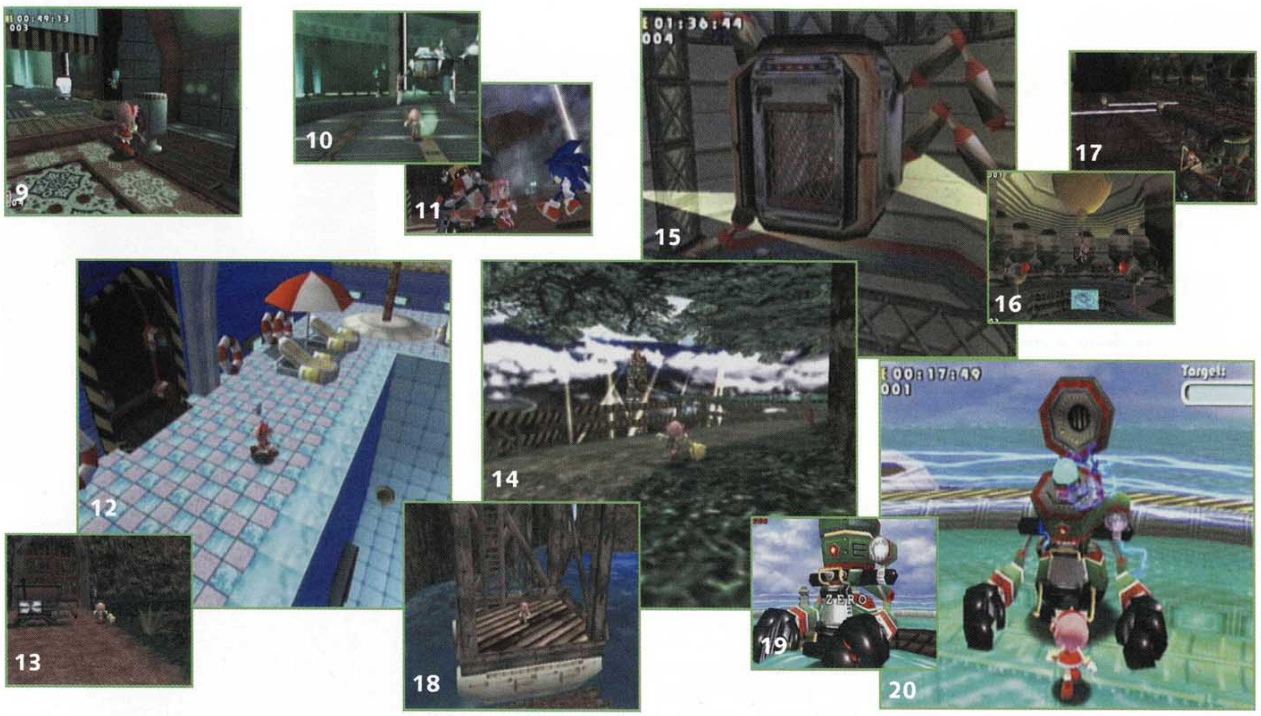
### STATION SQUARE

Une fois que vous aurez semé Zero, vous vous retrouverez dans une petite pièce qui donne soit vers le Twinkle Circuit, soit vers l'extérieur. Vous pouvez décider de faire d'abord un petit tour de voiture car rien ne vous oblige à sortir tout de suite. Ensuite, Amy reprendra l'ascenseur en direction de la rue. À peine sortie, voilà que le **robot sentinelle** remet la main sur elle, l'attrape et qu'elle s'évanouit.

### EGG CARRIER > images 6 à 8

Lorsque Amy se réveille, elle se retrouve dans une cellule à bord de l'Egg Carrier. C'est alors qu'E-102 entre dans la pièce et veut la convaincre de lui confier son oiseau bleu. Elle refuse, bien sûr, et, lorsque le petit animal s'approche du robot, il semble lui causer quelque dysfonctionnement. E-102 finit même par libérer Amy de sa geôle puis disparaît. Avant de passer dans la pièce suivante, vous remarquerez que la prison du milieu renferme un **œuf noir**. Vous pouvez vous l'approprier si vous






pressez l'interrupteur qui ouvrira la grille puis l'apporter dans le havre de paix le plus proche. La salle adjacente à celle des geôles comporte un jeu de "frappe-taupes" au cours duquel vous devrez battre le meilleur score du Dr Eggman. Si vous y arrivez, L'esprit de Tikal apparaîtra et Amy pourra récupérer son premier item qui lui permettra d'effectuer **l'attaque du marteau tournoyant.** (Note : si vous jouez une seconde fois et si vous battez votre propre score, Amy récupérera son second item spécial !) Lorsque vous sortirez de la pièce, vous vous retrouverez dans la grande salle située sous le pont de l'Egg Carrier. Pour pénétrer dans le deuxième stage, il va falloir entrer par la porte du milieu. Pour ce faire, donnez un coup de marteau sur le bouton qui se trouve au sol puis entrez.

## HOT SHELTER > images 9 et 10

Ce niveau se compose de deux sections. Dans la première, Amy devra escalader de nombreuses caisses et échelles. De plus, il lui faudra actionner un bon nombre d'interrupteurs pour se frayer un chemin par les issues ainsi découvertes. La seconde partie de ce stage commence, elle, dans les salles de bains du vaisseau. Si vous avancez, vous finirez par tomber, *via* un conduit d'aération, dans la salle des machines. **Montez sur les engrenages** pour atteindre une porte puis, afin d'atteindre la plate-forme située de l'autre côté de l'abîme, je vous conseille d'utiliser la puissance de votre marteau pour sauter plutôt que de tenter une quelconque traversée. Par deux fois, notre amie aux cheveux roses devra résoudre une petite énigme qui consiste à placer des **diamants colorés** dans des trous prévus à cet effet. Cette manipulation sera favorisée si vous arrivez à assommer Zero. Ainsi, il ne vous gênera pas pendant que vous faites travailler vos méninges.

## EGG CARRIER > images 11 et 12

À peine sortie de Hot Shelter, Amy aperçoit l'esprit de Tikal qui la renvoie dans le passé au sein du village des échidnés. Là, faites demi-tour et entrez dans le tunnel situé derrière Amy. Vous y trouverez Tikal en train de parler à des Chao près du cristal sacré de Knuckles. C'est alors que surgit Chaos... Quand Amy reprend connaissance, elle se trouve toujours à bord de l'Egg Carrier. Depuis la salle de natation, sortez afin d'atteindre le pont de vaisseau où Dr Eggman semble s'être emparé de votre petit oiseau bleu pour lui voler son émeraude. Là, le savant fou ordonne à E-102 de combattre Sonic. Après que ce dernier a sévèrement endommagé le robot, **Amy s'interpose** entre les deux belligérants. Elle explique à son ami le hérisson la façon dont E-102 l'a libérée afin qu'il le prenne en pitié. Sonic, décontenancé, abandonne alors le combat et demande à Tails de ramener Amy à la surface avant que l'Egg Carrier n'explose.

## STATION SQUARE

Une fois de retour sur le plancher des vaches, Amy s'intéresse à l'oiseau bleu et découvre qu'il détient **une photo de sa famille** accrochée autour de son cou. N'écoutant que son cœur, Amy décide alors de se rendre à Mystic Ruin pour trouver les parents de son ami volant.

## MYSTIC RUIN > images 13 et 14

Dirigez-vous vers le lac et montez dans le wagonnet qui mène à la forêt. Une fois sur place, rendez-vous jusqu'à la balustrade où se trouve le conduit menant à l'Egg Carrier. Passez à l'intérieur pour vous retrouver dans une des pièces du vaisseau. Allez vers la droite jusqu'à la porte devant laquelle sont disposés une demi-douzaine de boutons. Faites en sorte qu'ils s'allument tous afin que la porte s'ouvre et conduise Amy vers son dernier stage.

## FINAL EGG > images 15 à 17

Deux sections composent ce stage. La première demandera à Amy d'éviter les lasers et les tirs des robots qui protègent les couloirs. La seconde commence après que vous avez pris **l'ascenseur en forme de crabe**. Il y faudra semer Zero à tout prix et atteindre le ballon qui vous permettra de vous échapper. Utilisez l'attaque du marteau tournoyant pour vous envoler dans les airs et atteindre des issues ou bonus surélevés.

## EGG CARRIER > images 18 à 20

Amy, très embarrassée que Zero soit encore à sa poursuite, est désormais persuadée que les parents de son ami l'oiseau sont à bord du vaisseau. C'est pourquoi elle décide de revenir à Mystic Ruin jusqu'à la station de train. Au lieu de retourner à Station Square, prenez plutôt le radeau situé sous le bâtiment de bois. Vous vous retrouverez alors sur le pont de l'Egg Carrier qui semble s'être échoué dans l'océan. Une fois à bord, l'oiseau bleu reconnaît ses parents et vole à leur rencontre. C'est alors qu'il est touché par un tir de... Zero ! Amy décide de se débarrasser une bonne fois pour toutes de cette machine démoniaque. Pour la vaincre, il suffit de la **pousser contre la barrière électrifiée** à l'aide du marteau. À ce moment précis, portez-lui un coup à la tête puis recommencez l'opération jusqu'à ce qu'il explose. Si vous arrivez à survivre à ce combat, Amy se jettera sur son ami bleu qui a du mal à se remettre de sa blessure. Il y arrive tout de même et finit par rejoindre sa famille. Amy a fait sa B.A., c'est la fin de son aventure...

# BIG

**Une nuit, alors que Big dort paisiblement dans sa cabane, sa compagne la grenouille est attirée par quelque chose. Au petit matin, notre gros matou, ne trouvant pas son amie, se rend à Station Square pour la retrouver.**

## STATION SQUARE > images 1 et 2

Rendez-vous dans la partie de Station Square où Sonic a combattu Chaos 0. Là, vous apercevrez la grenouille tomber dans une **bouche d'égout**. Approchez-vous de la voiture située non loin de là et déplacez-la en appuyant sur le bouton d'action. Descendez dans le conduit et dirigez-vous vers la droite. Montez sur la caisse et prenez la sortie. Vous vous retrouverez sur un chemin qui mène à Twinkle Park. Suivez-le jusqu'à atteindre une petite pièce. Dirigez-vous vers le couloir dont l'entrée est surmontée d'un panneau "Twinkle Park" afin d'entrer dans le premier niveau de Big.

## TWINKLE PARK > images 3 et 4

Dans tous les stages d'action de Big, le gros matou devra s'empresser de retrouver son amie la grenouille. Pour cela, il dispose de sa canne à pêche et d'une patience exemplaire. Une fois la ligne lancée, vous pouvez soit la ramener à vous rapidement, soit faire bouger l'hameçon grâce au stick analogique. Dès qu'un poisson (ou la grenouille) mord, **tirez la ligne vers vous en prenant garde à ne pas la casser** (c'est-à-dire qu'il faut éviter que la jauge située à droite de l'écran ne soit dans le rouge). Si vous perdez une prise, vous perdrez une vie. Dans ce premier niveau, commencez par vous débarrasser des singes éparpillés autour de la piscine avant de vous mettre à pêcher. Cela peut prendre beaucoup de temps ! Dernier conseil : tant que vous n'avez pas la bouée, vous ne pourrez pas pêcher les pieds dans l'eau. Restez donc sur le bord du bassin pour l'instant !

## STATION SQUARE

Lorsque vous aurez récupéré votre compagnon, sortez de Twinkle Park et allez chercher le cristal blanc qui vient d'apparaître derrière l'ascenseur, de l'autre côté du bassin. Dirigez-vous ensuite vers la gare et prenez le train jusqu'à Mystic Ruin.

## MYSTIC RUIN > image 5

Entrez dans la grotte située en face de la station de train et jetez-vous dans le vortex. Suivez le couloir et posez le cristal sur le **piédestal situé contre la porte de glace**. Celle-ci va s'ouvrir. Pénétrez dans la caverne et attrapez le premier item de Big (la fameuse bouée !) disposé près du bassin glacé. Montez ensuite à l'échelle pour atteindre le deuxième stage de Big.

## ICE CAP > images 6 et 7

La montagne glacée présente de nombreuses cavités inondées dans lesquelles Big pourra lancer sa ligne. Certaines sont cachées et demanderont de créer par vous-même les issues qui permettront de les atteindre. Pour cela, il suffit de repérer sur la glace gelée des morceaux dont la **couleur semble un peu différente**. Cassez la glace à cet endroit et sautez dedans.

## MYSTIC RUIN > image 8

Lorsque vous quitterez la grotte, Big apercevra Tails en possession de sa grenouille. Le gros chat se mettra alors à courir et effectuera un saut de l'ange en direction du petit renard. Étouffé par le poids du pesant félin, Tails lâche le batracien qui s'enfuit en direction de la station de train. Une fois que Big a repris ses esprits, retournez vers Station Square.

## STATION SQUARE > image 9

Sortez de la gare afin que Big aperçoive la grenouille et notre ami Sonic. Rendez-vous ensuite à l'hôtel et ouvrez la porte qui mène à la piscine. Dirigez-vous ensuite vers la plage pour atteindre le troisième stage de Big.

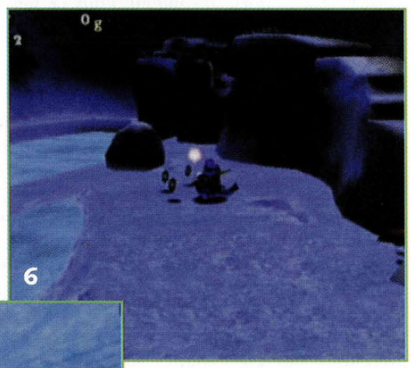
1

2

3

4

5


6

7

8

9

## EMERALD COAST > images 10 et 11

Il semble que cette section soit uniquement accessible à Big. Plusieurs bassins adjacents composent cette zone de laquelle vous ne pouvez pas sortir, mais seulement pêcher. Il existe cependant une petite île au milieu de toutes ces étendues d'eau. Si vous plongez dans les sortes de douves qui l'entourent, vous trouverez un **tunnel sous-marin** qui donne directement dans une grotte secrète où de gros poissons osent s'aventurer.

## EGG CARRIER > image 12

Big a à peine retrouvé son amie que E-102 s'en empare à son tour et l'emmène à bord du Egg Carrier. Big le suit. Une fois que vous aurez admiré la scène cinématique montrant le décollage du vaisseau, vous retrouverez notre gros matou dans la salle principale du Egg Carrier. Dirigez-vous vers les trois portes situées de l'autre côté de la pièce (là où était emprisonnée Amy) et sautez sur le bouton correspondant à **l'issue du milieu**. Lorsque vous entrerez, vous pénétrerez dans le quatrième stage de Big.

## HOT SHELTER > image 13

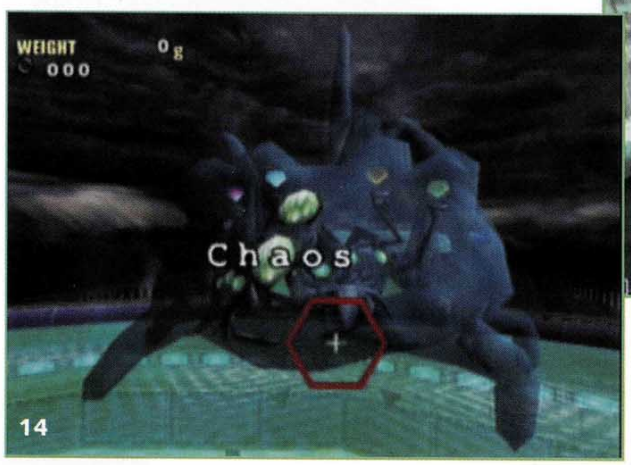
Quoi dire de plus sinon que Big doit récupérer sa copine la grenouille ? Non, vraiment, c'est simple comme bonjour ! Une fois que vous serez dans la pièce circulaire et que Big aura aperçu son batracien, appuyez sur le bouton central afin que l'eau s'écoule des aquariums. Bonne pêche !

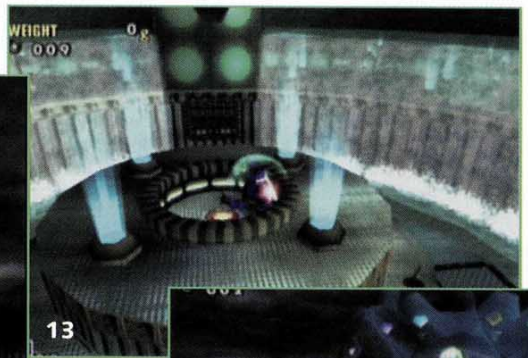
## EGG CARRIER > images 14 et 15

Alors que Big tient enfin sa grenouille dans la main, l'esprit de Tikal apparaît et le conduit dans le passé sur l'île en lévitation. Montez les marches jusqu'au cristal sacré afin de voir Tikal faire un discours puis se mettre à prier. Au moment où Big recouvre ses esprits, une explosion survient… Près de la boule rosâtre représentant l'esprit de Tikal, pressez le **bouton d'appel du monorail**. Une fois qu'il est arrivé au centre de la pièce, montez dedans et laissez-le vous conduire sur le pont. Là, vous verrez Dr Eggman nourrir Chaos 4 avec une première émeraude puis une autre que votre amie la grenouille avait ingurgitée. Au cours de sa métamorphose en Chaos 6, le monstre aquatique enveloppe le petit batracien dans son corps liquide. Big doit à tout prix lancer sa ligne dans le ventre de la créature afin de récupérer son compagnon. Vous verrez, **c'est un vrai jeu d'enfant** ! Dès que ce sera fait, dirigez-vous vers l'extrémité du pont sur laquelle Tails a fait atterrir le Tornado. C'est alors que Big monte à l'intérieur et décide de rentrer chez lui. Il y arrivera et fêtera comme il se doit les retrouvailles tant attendues. C'est la fin de la quête de Big…

***Note :*** *Big peut aussi pêcher des poissons, bien sûr ! Pour qu'il en attrape de plus imposants à chaque fois, notre gros matou a besoin d'un attirail adéquat. De nombreux hameçons et une canne à pêche sont éparpillés çà et là dans les environs. Vous remarquerez que certains poissons, plus gros, ne feront leur apparition que si vous possédez l'hameçon spécifique. Le petit tableau qui suit vous indiquera où ils se trouvent.*

| CANNE À PÊCHE | 1er HAMEÇON | 2e HAMEÇON | 3e HAMEÇON | 4e HAMEÇON |
|---|---|---|---|---|
| **Mystic Ruin** Sous le lit de la maison de Big, dans la forêt. | **Station Square** Dans les égouts, derrière l'ascenseur de Twinkle Park. | **Mystic Ruin** Dans la grotte cachée au milieu des branchages de la forêt. | **Mystic Ruin** Dans le stage de Ice Cap, près de la tête du squelette de dinosaure. | **Egg Carrier** Dans l'une des cellules de la prison à bord de l'Egg Carrier. |



# E-102 "GAMMA"

**Lorsque E-102 ouvre l'œil pour la première fois, c'est son maître Dr Eggman qu'il aperçoit. Après un briefing de rigueur, notre robot sort de sa capsule de fabrication et entame sa première visite du vaisseau.**

## EGG CARRIER

Dirigez-vous sur la gauche en direction du Dr Eggman. Il affirme vouloir vous enseigner comment vaincre aisément ses ennemis, en l'occurrence Sonic, Tails et Knuckles. E-102 obéit aux ordres et passe par la porte qui le mène directement à son premier stage.

## FINAL EGG

Dans ce premier niveau, E-102 doit découvrir ses nouvelles compétences : sauter, rouler, tirer et surtout viser ! En effet, "gamma" peut "locker" un adversaire avant de lui décocher un laser. Une aptitude qui lui rendra de fiers services. Le niveau se termine lorsque notre robot arrive devant un stand de tir sur lequel il faut faire un carton en tirant sur une **poupée de Sonic**.

## EGG CARRIER > image 1

Une fois l'apprentissage effectué, descendez l'escalier et dirigez-vous vers Dr Eggman. Celui-ci veut que vous lui prouviez votre valeur et votre fidélité. Il vous ordonne de combattre un de vos frères d'armes : **E-101 "beta"**. Si vous gagnez ce combat, votre adversaire émettra des doutes quant à votre totale soumission envers le savant. Néanmoins, ce dernier rejoint sa salle de commande et ordonne à ses sentinelles de retrouver la grenouille de Big et l'émeraude qu'elle a avalée.

## STATION SQUARE > images 2 et 3

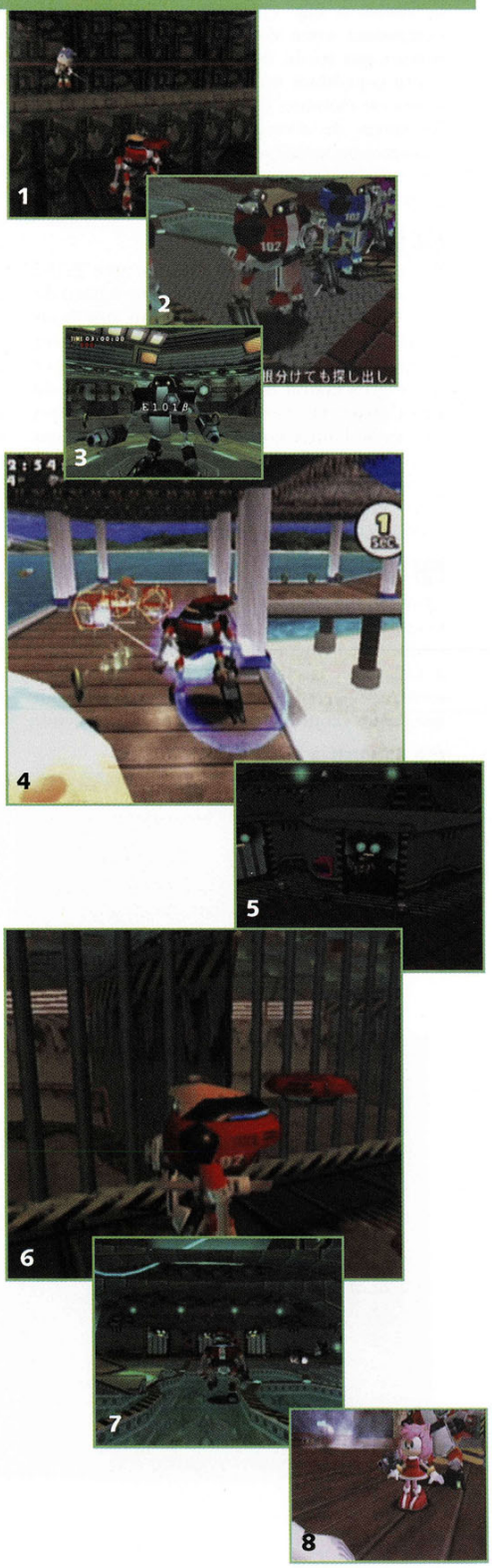
Vos ordres étant clairs, vous êtes alors débarqué à Station Square. Entrez dans l'hôtel et dirigez-vous vers la piscine. **Détruisez les barrières** qui vous empêchent d'accéder à la plage et frayez-vous ainsi un chemin vers le deuxième stage de "gamma".

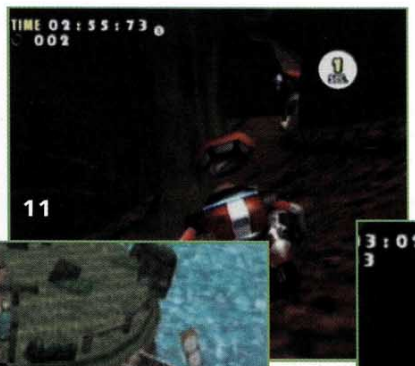
## EMERALD COAST > image 4

Cette section est une version écourtée de celle de Sonic. E-102 doit faire un carton sur tous les obstacles qui se dressent entre lui et la grenouille de Big. Pas de grande difficulté ici.

## EGG CARRIER > images 5 à 8

Lorsque E-102 aura trouvé le petit batracien, l'esprit de Tikal apparaîtra et renverra le robot dans le passé, sur l'île en lévitation. N'ayant aucune donnée sur l'endroit où il se trouve, "gamma" décide alors de faire sa petite enquête. Montez alors les marches jusqu'au cristal sacré. Vous apercevrez des Chao en train de chanter, causant ainsi des remous dans l'eau. Tikal apparaît et s'excuse du stratagème qu'il vient d'utiliser avant de ramener E-102 au sein de l'Egg Carrier. Lorsqu'il se réveille, ses frères d'armes l'appellent pour qu'il les rejoigne. Ils semblent tous avoir trouvé une grenouille, mais seule celle de "gamma" est la bonne. Alors que Dr Eggman punit les autres robots pour leur échec, E-102 se voit confier la mission de récupérer **l'émeraude que l'oiseau d'Amy porte autour du cou**. Sur le chemin de la prison, "gamma" fait un faux pas et se retrouve dans la première pièce située sur sa gauche. Il aperçoit alors les pièces d'un nouveau prototype de robot qui semble être une version améliorée de E-101 "beta". En sortant, ouvrez la porte de droite. Vous vous retrouverez dans la salle du jeu de "frappe-taupes". Passez dans la salle suivante afin de trouver Amy emprisonnée dans l'une des cellules. Comme vous le savez déjà, Amy va refuser de confier son oiseau au robot, ce qui va commencer à décontenancer ce dernier. Le pire adviendra lorsque l'oiseau bleu lui-même s'approchera de E-102 qui finira par connaître de sérieux problèmes. En pleine confusion, il libère Amy qui s'enfuit. Retournez ensuite dans la salle principale de l'Egg Carrier pour entendre Dr Eggman vous ordonner de rejoindre le pont extérieur. Avant d'obéir, je vous conseille d'abord **d'aller faire un tour à l'étage supérieur** : allez de l'autre côté de la pièce, montez l'escalier et prenez sur la droite. Suivez le corridor et entrez par la porte qui s'ouvre sur la gauche. Dans cette nouvelle pièce, laissez-vous tomber et récupérez le premier item de E-102 qui lui **permettra de voler un court instant**. Lorsque vous ressortirez, vous entendrez Dr Eggman qui vous hurlera au haut-parleur une nouvelle fois. Dirigez-vous vers la plate-forme jaune située au centre de la salle et laissez-vous monter. Sur le pont, vous devrez combattre Sonic. Si vous lui portez trois coups, Amy s'interposera et convaincra E-102 d'épargner la vie du hérisson bleu qui ira s'occuper de Dr Eggman. E-102 s'échappera ensuite de l'Egg Carrier avant qu'il n'explose et ne s'abîme dans l'océan.





## MYSTIC RUIN > image 9

En s'échappant, "gamma" se rend compte qu'il se bat du mauvais côté et qu'il devrait débarrasser le monde des autres robots sentinelles qui menacent la paix. Sa nouvelle quête commence. Une fois à Mystic Ruin, montez les marches jusqu'à la maison de Tails. **Prenez le cristal vert** qui se trouve devant la porte et allez le poser sur le piédestal situé dans la grotte près du lac. Sautez dans le tourbillon et apprêtez-vous à rejoindre le troisième stage de "gamma".

## WINDY VALLEY > images 10 et 11

E-102 n'a accès qu'à la première section de ce niveau. Frayez-vous un chemin parmi les divers ennemis et utilisez la nouvelle compétence de "gamma" pour passer d'une plate-forme à l'autre (Sonic et Tails pouvaient, eux, se reposer sur des courants d'air puissants). Ce niveau n'est pas bien difficile, il faut l'avouer. On peut le traverser à toute vitesse en tirant partout pour libérer le passage. Le but ultime est d'affronter **E-103 "delta"** et de le vaincre, bien sûr. Il a les mêmes attaques que E-102 mais n'est pas bien coriace.

## MYSTIC RUIN

Une fois E-103 vaincu et l'animal qu'il renfermait libéré, rendez-vous devant la station de train. Entrez dans la grotte qui lui fait face et sautez dans le vortex. Suivez le couloir jusqu'au bout puis, lorsque vous serez à l'air libre, dirigez-vous sur la droite. Visez le singe dans sa cage, tirez et soyez prêt à traverser le quatrième stage de "gamma".

## RED MOUNTAIN > images 12 à 14

Seule la seconde section de ce stage est accessible à E-102. Dans une première partie, il faut avancer sous les jets de flammes dans des couloirs remplis d'ennemis. Dans la seconde, vous devrez sauter de plate-forme en plate-forme en évitant de tomber dans la lave incandescente puis **tirer sur les cibles** afin de faire tomber des morceaux de pierre qui vous serviront de pont. La fin du niveau est différente de celle de Sonic puisque "gamma" atteint une plate-forme sur laquelle se trouve **E-104 "epsilon"**. Il est un peu plus difficile (sa jauge de vie est plus importante) à vaincre que E-103 mais c'est à la portée de tous. Je vous conseille toutefois de rester toujours en mouvement afin que votre ennemi n'ait pas le temps de vous locker.

## MYSTIC RUIN

Une fois l'animal contenu dans E-104 libéré, "gamma" se souvient qu'il reste encore d'autres robots en état de marche, et surtout il pense que E-101 a dû être reconstruit. Revenez alors devant la station de train et passez sous le pont de bois pour prendre le radeau qui mène à l'Egg Carrier.

## EGG CARRIER > image 15

Une fois sur le pont extérieur, dirigez-vous vers la plate-forme jaune et laissez-vous descendre vers la salle principale. Allez en direction des trois portes situées de l'autre côté de la pièce et passez par celle du milieu pour vous rendre dans le cinquième et dernier stage de "gamma".

***Note :*** *vous vous souvenez de l'endroit où vous avez récupéré le premier item de E-102 ? Une pièce similaire se trouve sur l'autre côté de la balustrade. Si vous vous y rendez, vous pourrez attraper* ***le second item de E-102*** *: il vous permettra de tirer un plus grand nombre de missiles.*

## HOT SHELTER > images 16 à 18

Comme pour Amy, ce stage commence dans les salles de bains de l'Egg Carrier. Toutefois, il est plus simple pour notre robot de faire pivoter la passerelle car il peut, lui, tirer sur l'interrupteur (cela vous facilitera la >

tâche). Divers boutons jalonneront votre route. Certains servent à inverser le sens des engrenages alors que d'autres commandent des pinces qui viendront déplacer notre robot. La séquence du train demandera énormément de précision et de rapidité. En effet, **votre temps est compté** : alors, je vous conseille de concentrer vos tirs sur vos ennemis (cela vous octroie des secondes) plutôt que sur les bonus. Le niveau se termine sur un combat avec E-105 "zeta". Il est coriace, celui-là. Alors suivez mes précédents conseils et lockez ses canons en priorité ! Même s'il est immobile, tournez autour de lui pour ne pas que ses missiles aient le temps de vous atteindre.

### EGG CARRIER > images 19 et 20

E-105 détruit, rendez-vous sur le pont extérieur afin que "gamma" fasse le point. C'est alors que E-101 passe au-dessus de lui et se dirige de l'autre côté du vaisseau. Suivez-le pour que commence la confrontation finale. Vous verrez que "beta" est très bien protégé à l'avant. C'est pourquoi il faudra l'atteindre par derrière pour pouvoir lui causer des dommages. **Tournez-lui autour jusqu'au moment où il commence à exécuter son attaque** et, lorsqu'il est immobile et dos à vous, tirez-lui dessus. Recommencez l'opération jusqu'à ce qu'il s'épuise. Si vous réussissez à le vaincre, E-101 profitera du dernier moment pour vous décocher un tir laser. C'est alors qu'un oiseau blanc mâle sort de la carcasse de "beta" et se dirige vers E-102. Alors "gamma" réalise que, lui aussi, est un oiseau et décide de provoquer son autodestruction. Le blanc volatile extirpe alors un oiseau rose qu'il reconnaît être son épouse. Vous ne le croirez jamais : ce sont les parents du compagnon bleuté d'Amy ! C'est là que l'histoire de E-102 se termine…

19

20

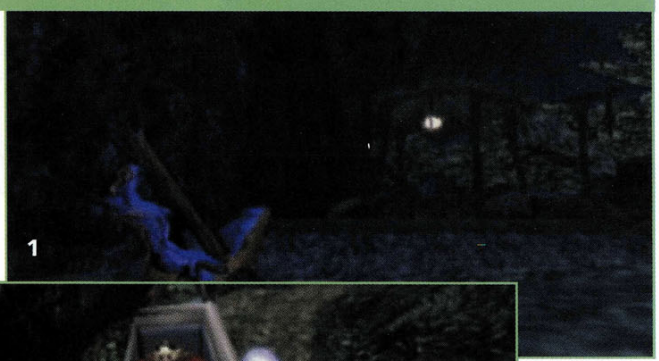
# SUPER SONIC

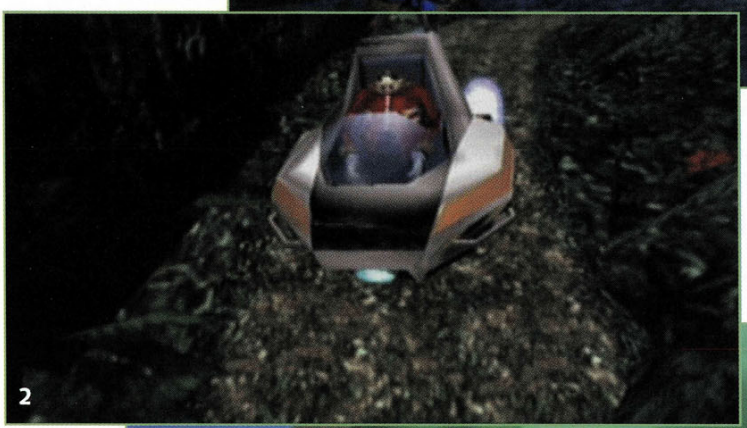
**Eh oui ! Vous vous en doutiez, Sonic Adventure cachait un septième et dernier personnage secret ! Si vous avez accompli les six premières aventures avec succès, un point d'interrogation doré apparaîtra dans le menu de sélection des personnages. Choisissez-le et soyez prêt à connaître la véritable fin de cette passionnante aventure.**

### MYSTIC RUIN > images 1 à 3

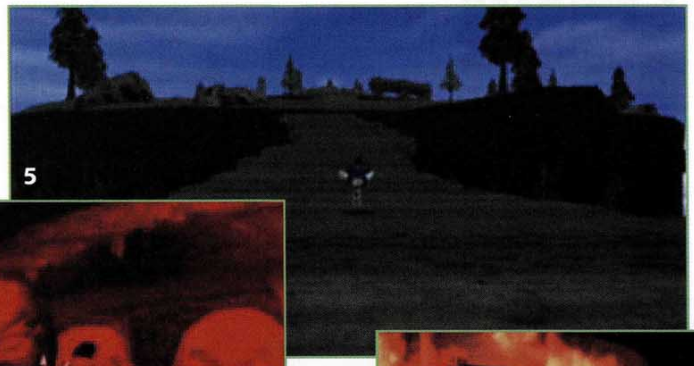
L'aventure commence en pleine nuit dans la forêt. Vous aviez oublié **l'émeraude dont Tails s'était servi pour faire voler son nouveau Tornado ?** Pas Chaos, apparemment ! C'est alors qu'un éclair apparaît et que l'île en lévitation s'effondre une nouvelle fois dans l'océan. Un autre plan montre Dr Eggman en train de s'enfuir croisant Chaos au milieu de la forêt. Encore un autre nous amène devant Knuckles qui se demande bien pourquoi l'île s'est abîmée. Alors qu'il se rend compte qu'il manque une émeraude, il aperçoit Dr Eggman allongé sur le sol qui marmonne quelques sons avant de s'évanouir. En se retournant, l'échidné rouge voit Chaos du coin de l'œil. C'est la dernière chose qu'il verra avant, lui aussi, de s'effondrer.

La scène suivante nous renvoie sur Sonic qui dort près du lac. Tails arrive et lui annonce qu'il vient d'apercevoir Dr Eggman non loin de l'île sacrée.


1


2

3

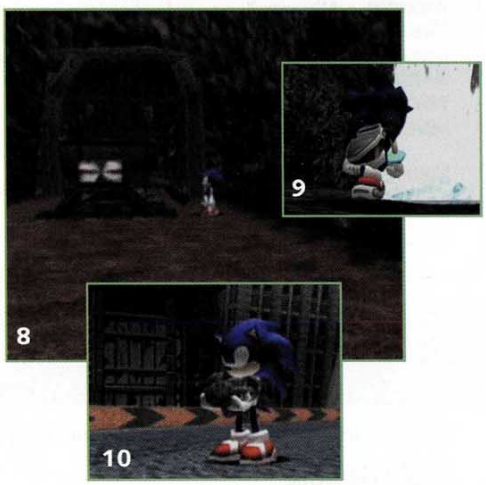


Dirigez-vous vers la grotte située en face de la station de train, sautez dans le vortex et suivez le couloir jusqu'à l'île. Vous verrez alors Dr Eggman et Knuckles allongés sur le sol. Dans un dernier effort, l'échidné rouge apprend à Sonic que Chaos les a attaqués et qu'il doit retrouver les émeraudes avant la créature aquatique. **Chaos deviendrait bien trop puissant !** L'esprit de Tikal fait alors son apparition et ramène Sonic dans le passé au moment où le temple était en proie aux flammes. Avancez vers l'édifice et vous verrez Tikal et quelques Chao barrer le passage au chef et à quelques autres. Ils ne semblent pas écouter Tikal et montent tout de même les marches. Chaos les attend ! Lorsque vous **rejoignez la jeune fille**, elle se relève et suit ses congénères. Faites de même et vous verrez Tikal parler au cristal. Un éclair plus tard, vous êtes de retour dans votre époque. **> images 4 à 7**

Tails réveille alors Sonic en lui affirmant qu'une septième émeraude se trouvait à bord du Tornado. Allez dans la forêt et rendez-vous près de la maison de Big. L'émeraude n'est plus là ! **Chaos a les sept !** La séquence en images de synthèse parlera d'elle-même. Les dégâts provoqués par Chaos sont catastrophiques : les immeubles sont détruits, la ville inondée et les habitants n'ont pas le temps de fuir... Dr Eggman tente une attaque désespérée à bord du Egg Carrier, mais Perfect Chaos (c'est son nom !) détruit le vaisseau d'un seul tir. L'esprit de Tikal réapparaît et la jeune fille finit par se montrer physiquement devant Sonic et ses amis. Elle confisque les émeraudes à Chaos qui ne semble pas s'en soucier. C'est alors que les cinq autres héros (même l'oiseau prisonnier dans E-102 !) font leur arrivée et demandent à Sonic de devenir le Super Héros qu'ils attendent : Super Sonic. Notre hérisson bleu récupère donc les émeraudes et entame sa magnifique transformation. **> images 8 à 10**

Le combat final commence : **Super Sonic a besoin de récolter un maximum d'anneaux** car le nombre de ceux-ci décroît avec le temps et Sonic ne peut rien contre Perfect Chaos dans son état normal. Notre ami doré peut voler, et ce, à une vitesse folle pour peu qu'il passe sur suffisamment d'accélérateurs. Ceux-ci sont éparpillés sur les morceaux de routes émergés. C'est la clef de la réussite : si Super Sonic arrive en face de Perfect Chaos **à vitesse maximale**, il pénétrera le corps de la créature liquide et le frappera à la tête, son point faible. Les projectiles envoyés par l'ennemi et les accidents du terrain peuvent ralentir notre héros, alors faites attention et évitez-les comme la peste ! Lorsque vous l'aurez touché trois fois, Perfect Chaos semblera vaincu. Que nenni ! Il va revenir pour un **second round** et encore plus fort qu'avant ! Il faut employer la même technique qu'auparavant pour le vaincre en faisant deux fois plus attention aux tourbillons et autres rayons lasers qu'il vous envoie. Bonne chance ! **> images 11 à 13**

Si vous arrivez à le vaincre pour de bon, vous aurez, enfin, l'occasion de découvrir la vraie fin de Sonic Adventure. Maintenant, une nouvelle quête vous attend : récupérer tous les **emblèmes cachés** dans le jeu. Pour cela, il faudra explorer toutes les sections de fond en comble et retraverser les niveaux d'action selon certains critères (de rapidité essentiellement). Vous pourrez aussi gagner des emblèmes en élevant un Chao assez puissant pour qu'il gagne les cinq courses du championnat (paradis de Station Square). Qui a dit que ce jeu était court ?



# Codes

par Christophe Molignier

**Dans notre sélection, Soul Calibur, bien sûr, mais aussi Marvel vs Capcom ou NBA Showtime. Pas le temps de vous ennuyer : vous faites partie intégrante du royaume des tricheurs. Alors, laissez tomber notices et prises de tête et lâchez-vous un peu. Trichez, mes frères, trichez, jusqu'à en être fier !**

## SOUL FIGHTER

Un code bien étrange dans sa réalisation. Suivez bien les instructions. À l'écran titre Soul Fighter, appuyez plusieurs fois sur ⬅ et B simultanément. Ensuite, appuyez sur **START**. Pendant le chargement, répétez l'opération jusqu'à ce que l'écran suivant apparaisse. Là, entrez dans le menu options en appuyant sur le bouton Start et répétez l'opération quelquefois. Ensuite, appuyez sur ⬅ et B. Et l'écran pour entrer les codes apparaît.

**ABXXYA : invincibilité**
**XAAYBB : toutes les armes à disposition**
**AABXYA : Niveau 2**
**XAYAAB : Niveau 3**
**YYBAXA : Niveau 4**
**BABXXY : Niveau 5**
**XAXBYY : Niveau 6**
**ABXBYB : Niveau 7**
**YBBAXY : Niveau 8**
**BYAAXB : Niveau 9**
**XABBAX : Niveau 10**
**YBYXAB : Niveau 11**
**XBAXBY : Niveau 12**

Nous avons passé du temps avant... de nous énerver. Il faut savoir être patient.

## SPEED DEVILS

Voilà des codes très simples à réaliser.

### ACCÉDER À TOUTES LES VOITURES ET À TOUS LES CIRCUITS

Pendant une partie, pressez les commandes :
B , ➡ , ⬆ , B , ⬆ C'est tout.

### AVOIR UN TURBO INFINI

Toujours pendant une partie, pressez les commandes
⬇ , ⬆ , ⬇ , ⬆ , A , A , A

### PASSER À LA CLASSE SUPÉRIEURE

Encore et toujours pendant une partie, pressez les commandes :
⬇ , ➡ , ⬇ , A , A , A

## HOUSE OF THE DEAD 2

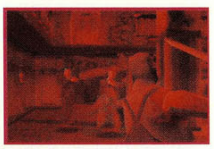
Si vous souhaitez visionner en permanence votre score quel que soit le mode, suivez l'instruction suivante. À l'écran titre, pressez les commandes ⬅ , ⬅ , ➡ , ➡ , ➡ ⬅ , ➡ et enfin **START**. Le score est marqué en haut à gauche de l'écran.

### TRUC QUI NE SERT À RIEN

Si vous changez de manette, vous jouez avec Gary, normalement destiné au deuxième joueur.

### AUTRE TRUC QUI NE SERT À RIEN

Regardez la présentation du jeu. Après quelques minutes, une nouvelle séquence d'introduction présentera le premier opus de House Of The Dead.



## BLUE STINGER

Si vous possédez un PC, insérez votre GD-Rom dans votre lecteur CD-Rom et contemplez ces superbes images inédites du jeu.

## MARVEL VS CAPCOM

**Voilà une très grosse partie des codes sur ce jeu fabuleux. Attention, ils ne pourront être enregistrés sur votre VM.**

### JOUER AVEC LILITH

Allez sur l'écran de sélection des personnages. Placez votre curseur sur Zangief, puis pressez :
⬅ , ⬅ , ⬇ , ⬇ , ➡ , ➡ , ⬆ , ⬆ , ⬇ , ⬇ , ⬇ , ⬇ , ⬅ , ⬅ , ⬆ , ⬆ , ⬆ , ⬆ , ➡ , ⬅ , ⬇
⬇ , ⬇ , ⬇ , ⬅ , ⬅ , ⬆ , ⬆ , ⬆ , ⬆ , ⬅ , ⬅ , ⬇ , ⬇ , ⬇ , ⬇ , ➡ , ⬇ Lilith devrait apparaître.

### JOUER AVEC ROLL

Une fois sur l'écran de sélection des personnages, placez-vous sur Zangief puis faites :
⬅ , ⬅ , ⬇ , ⬇ , ➡ , ➡ , ⬇ , ⬇ , ⬇ , ⬇ , ⬅ , ⬅ , ⬆ , ➡ , ⬆ , ⬆ , ➡ , ➡ Roll apparaîtra.

### JOUER AVEC GOLD WAR MACHINE

Même manipulation que précédemment. Placez votre curseur sur Zangief, puis faites :
⬅ , ⬅ , ⬇ , ⬇ , ➡ , ➡ , ⬇ , ⬇ , ⬅ , ⬅ , ⬆ , ⬆ , ⬆ , ⬆ , ➡ , ➡ , ⬅ , ⬅ , ⬇
⬇ , ⬇ , ⬇ , ➡ , ➡ , ⬆ , ⬆ , ⬅ , ⬅ , ⬇ , ⬇ , ➡ , ➡ , ⬆ , ⬆ , ⬆ , ⬆ , ⬆ Et zou !

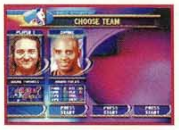
### JOUER AVEC SHADOW LADY

Encore et toujours la même chose. Placez votre curseur sur Morrigan et faites :
⬆ , ➡ , ➡ , ⬇ , ⬇ , ⬇ , ⬇ , ⬅ , ⬅ , ⬆ , ⬆ , ⬆ , ⬆ , ➡ , ➡ , ⬅ , ⬅ , ⬇ , ⬇
⬅ , ⬅ , ⬇ , ⬇ , ⬅ , ⬅ , ⬆ , ⬆ , ⬆ , ➡ , ➡ , ⬆ , ⬆ , ⬆ , ⬅ , ⬅ , ⬇ , ⬇ , ⬇ , ⬇ , ⬇
Shadow Lady apparaîtra.

# NBA SHOWTIME

Au moment où vous devez entrer votre nom, entrez plutôt les codes suivants. Vous jouerez ainsi avec les mascottes correspondantes. N'oubliez pas de rentrer également le numéro Pin adéquat.

| CODE | MASCOTTE | PIN |
|---|---|---|
| BEAR | Utah Jazz | 1228 |
| BENNY | Chicago Bulls | 0503 |
| BOOMER | Indiana Pacers | 0604 |
| CRUNCH | Minnesota Timberwolves | 0503 |
| GORILA | Phoenix Suns | 0314 |
| HAWK | Atlanta Hawks | 0322 |
| HORNET | Charlotte Hornets | 1105 |
| RAPTOR | Toronto Raptors | 1020 |
| ROCKY | Denver Nuggets | 0201 |
| SASQUA | Seattle Sonics | 7785 |
| SLY | New Jersey Nets | 6765 |
| TURBO | Houston Rockets | 1111 |



Surprise ! Vous pouvez également jouer avec les membres de l'équipe de développement. Entrez les codes comme précédemment.

| CODE | PIN | NOM | FONCTION |
|---|---|---|---|
| BETHAN | 1111 | Beth Smukowski | Creative media |
| CMSVID | 0000 | Chris Skrundz | Creative media |
| DANIEL | 0604 | Dan Thompson | Programmeur |
| DAVE | 1104 | Dave Grossman | Creative media |
| DIMI | 0619 | Jim Tianis | Creative media |
| E GEER | 1105 | Eugene Geer | Artiste |
| ELOFF | 2181 | Andy Eloff | Hardware |
| GATSON | 1111 | Rob Gatson | Programmeur |
| GENTIL | 1228 | Jim Gentile | Artiste |
| GRINCH | 0222 | Brian Lebaron | Testeur |
| GUIDO | 6765 | Mark Guidarelli | Programmeur |
| JAPPLE | 6660 | Jeff Johnson | Programmeur |
| JASON | 3141 | Jason Skiles | Programmeur |
| JENIFR | 3333 ou 1111 | Jennifer Hedrick | Artiste |
| JONHEY | 8823 | Jon Hey | Son et musique |
| LEX | 0014 | Alex Gilliam | Testeur |
| LYNCH | 3333 | Mike Lynch | Hardware |
| MATT G | 1006 | Matt Gilmore | Artiste |
| PAULO | 0517 | Paulo Garcia | Testeur |
| ROOT | 6000 | John Root | Artiste |
| SAL | 0201 | Sal Divita | Artiste |
| STENTR | 0269 | Paul Martin | Support PC |
| STRAT | 2112 | Larry Wotman | Creative Media |
| TIMCRP | 6666 | Timcorp | Creative Media |
| TIMMYB | 3314 | Tim Bryant | Artist |
| TURMEL | 0322 | Mark Turmell | Chef programmeur |

# SOUL CALIBUR

## IL PREND LA POSE

À la fin de chaque combat, si vous gagnez, vous pouvez choisir trois sortes de figures. Pendant le ralenti, il suffit de laisser appuyé l'un des trois boutons suivants : X , Y , ou B .

Le bouton B permet également de focaliser le ralenti sur le perdant plutôt que sur le gagnant.

## CHANGEMENT DE COSTUMES

Chaque personnage dispose de deux costumes différents. Pour les activer, placez le curseur sur le personnage avec lequel vous désirez jouer. Appuyez sur le bouton Y .

## LE MODE METAL

Sélectionnez le mode Mission Battle. Lorsque vous choisissez un personnage, appuyez sur le bouton R . Commencez le combat. Et là, surprise...

## JOUER AVEC RED VENOM

Placez votre curseur sur Chun-Li puis faites :

➡ , ⬇ , ⬇ , ⬇ , ⬇ , ⬅ , ⬆ , ⬆ , ⬆ , ⬆ , ➡ , ➡ , ⬇ , ⬇ , ⬆ , ⬆
⬅ , ⬅ , ⬇ , ⬇ , ⬇ , ➡ , ➡ , ⬆ , ⬆ , ⬆ , ⬆ , ⬅ , ⬅ , ⬆ , ⬅ , ⬆

Red Venom apparaîtra.

## JOUER AVEC ORANGE HULK

Encore et toujours la même rengaine. Placez votre curseur sur Chun-Li puis faites :

➡ , ➡ , ⬇ , ⬇ , ⬅ , ⬅ , ➡ , ➡ , ⬇ , ⬇ , ⬅ , ⬅ , ⬆ , ⬆ , ⬆ , ⬆
⬇ , ⬇ , ➡ , ➡ , ⬆ , ⬆ , ⬇ , ⬇ , ⬇ , ⬇ , ⬆ , ⬆ , ⬆ , ⬆ , ⬅ , ⬆

Orange Hulk apparaîtra.

## COMBATTRE À DEUX

Pendant une partie, faites :

⬇ , ⬅ , ⬅ , **faible coup de poing, coup de poing moyen, coup de poing fort, coup de pied faible, coup de pied moyen et coup de pied fort.** Votre partenaire viendra alors vous aider pour combattre. Pour que le code fonctionne, votre barre "Combo" doit être au maximum

## SUPERBE IMAGE

Faites une pause, puis pressez Y et X . Vous aurez une superbe image à l'écran.

# Internet

par Guillaume de Casaban

# COMM

**Après avoir consacré nos numéros précédents à une rapide explication d'Internet et à un mode d'emploi détaillé des moteurs de recherche, penchons-nous sur ses possibilités de communication les plus courantes : le courrier électronique et les newsgroups.**

Surfer sur le Web ne vous a jamais donné la désagréable impression de vous balader seul dans une immense bibliothèque ? On ne cesse de vous répéter à longueur de journée que des millions de nouveaux abonnés débarquent sur Internet tous les mois, mais vous n'avez encore rencontré personne ? Où se cachent donc tous ces gens qui communiquent sans vous ?

Il faut dire que dans l'esprit d'un grand nombre de débutants, le Web et le Net, c'est un peu la même chose. Si c'est votre cas, débarrassez-vous rapidement de cette idée toute faite sous peine de passer à côté de ce qui fait tout l'intérêt du réseau : la diversité de ses possibilités de communication. Internet est bien plus vaste que le Web le laisse croire : mais le Web, qui représente l'ensemble des sites, reste d'une taille et d'une complexité tout à fait honorables. Il n'est qu'un service parmi d'autres, même si c'est, avec le courrier électronique, le plus populaire auprès d'une écrasante majorité de gens.

## AU-DELÀ DU WEB

Deux autres familles de services permettent de discuter avec les Internautes. D'un côté, tout ce qui touche aux conversations en temps réel et de l'autre, les conversation différées. Pour ce qui est du temps réel, allez faire un tour sur le forum du Dream Arena pour vous donner une idée de la chose. Chacun y balance ses messages en direct et les réponses sont instantanées (ou presque). Si vous avez une question qui nécessite une réponse immédiate ou si vous avez juste envie de causer un peu avec quelqu'un, commencez donc par là. Il existe également un immense forum de discussion planétaire, connu sous le nom barbare d'IRC (Internet Relay Chat) où des dizaines de milliers de personnes du monde entier se retrouvent pour parler de tout et de n'importe quoi. Il n'est, hélas ! pas directement accessible depuis votre Dreamcast pour le moment, mais nous aurons l'occasion de revenir sur le sujet car, en rusant un peu, on arrive à s'y connecter. Ses nombreuses fonctionnalités nécessitent de lui consacrer un article complet, ce que nous ferons bientôt.

# UNIQUEZ !

Vous n'êtes évidemment pas limité aux forums officiels de Sega. En vous baladant sur le Net, vous trouverez de nombreux sites Web qui disposent de leurs propres forums de discussion en temps réel, mais attention : certains thèmes n'y sont pas filtrés, contrairement aux forums de Dream Arena. À bon, entendeur... Notez au passage que Sega propose un clavier se branchant sur l'un des ports de la console, ce qui vous simplifiera considérablement la vie si vous êtes un gros consommateur de communication électronique (on ne vous le répétera jamais assez).

## L'E-MAIL PAR LA PRATIQUE

Si le temps réel offre de nombreux avantages, il a aussi ses limitations. Votre correspondant japonais favori est peut-être encore en train de dormir, personne n'a la moindre envie de parler de jonglerie avec vous, ou la question que vous vous posez n'a pas obtenu de réponse de la part des autres connectés à votre forum préféré. Les diverses techniques de discussion "en différé" permettent de compléter votre arsenal de communication. La plus célèbre de ces techniques, c'est bien entendu l'e-mail.

L'e-mail, c'est quoi ? Pour éviter de rentrer dans les détails techniques, disons qu'il s'agit d'une boîte aux lettres virtuelle, grâce à laquelle vous pouvez envoyer des messages aux autres utilisateurs d'Internet pour peu que vous connaissiez l'adresse du destinataire. Une fois votre message composé et envoyé, il sera stocké dans la boîte aux lettres de votre correspondant qui pourra le lire lors de sa prochaine connexion au réseau. Comme la poste, les timbres en moins. Fastoche, non ?

Étudions en détail une adresse mail pour mieux comprendre la chose. Prenons un exemple pour illustrer notre propos : l'adresse "officielle" de Bill Clinton (pas la peine de vous acharner dessus, ce n'est pas lui qui lit le courrier).

**president@whitehouse.gov**

On peut la décomposer en deux parties : tout ce qui est avant le "@" (prononcez "à" ou "at" pour faire dans le coup, et "arrobas" pour faire cultivé) et tout ce qui est après. La première partie est, la plupart du temps, le nom du destinataire ou sa fonction, ici "president". En général, on y trouve le nom de famille du destinataire précédé ou non de son prénom (ce peut être aussi un pseudo), une série de chiffres, etc. La seconde partie correspond à l'adresse de destination (dans notre exemple "whitehouse.gov", la Maison Blanche). Là encore, on trouve plus souvent dans le cas de particuliers l'adresse de leur fournisseur d'accès ("sega.fr" par exemple) ou de leur société s'ils utilisent Internet depuis le bureau. Lors de votre inscription au réseau avec votre Dreamcast, on vous a attribué une adresse personnelle. >

## UN PEU DE PRATIQUE, JUSTEMENT

Passons à la pratique. Pour envoyer un mail, rien de plus simple. Connectez-vous sur Dream Arena et allez à la rubrique "email". Là, sélectionnez l'option "composer" et dans la case "destinataire", entrez l'adresse de votre correspondant. Donnez un titre au message et composez le texte dans la boîte prévue à cet effet. Une fois le message composé, sélectionnez "envoyer" et laissez faire la machine. À sa prochaine connexion, le destinataire pourra lire et répondre à votre mail. Comptez un temps d'acheminement de quelques secondes à plusieurs minutes au maximum : même un coursier ne peut pas mieux faire.

Pour répondre à un courrier, même technique, ouvrez un message, sélectionnez l'option "répondre" et composez votre réponse. La case "destinataire" a été automatiquement remplie. Vous pouvez également faire suivre le mail à quelqu'un d'autre ou envoyer des messages à plusieurs personnes simultanément.

Ne perdez pas de vue qu'un message électronique n'est jamais totalement anonyme : il est donc bon de savoir qu'on peut vous retrouver assez simplement, même si vous prenez vos précautions pour masquer votre identité...

Bref, vous avez à votre disposition un outil de communication simple et éprouvé. Il ne vous reste plus qu'à trouver des correspondants mais ça, après tout, c'est votre affaire. Sur la plupart des sites Web, vous trouverez l'adresse du propriétaire de la page. N'hésitez pas à lui envoyer un petit message si vous aimez son site, ça fait toujours plaisir et c'est une occasion facile de contacter des gens ayant les mêmes goûts que vous.

## DES GROUPES DE DISCUSSION PAR MILLIERS

Le Web ne suffit pas pour satisfaire votre soif d'information ? Vous cherchez d'autres personnes qui partagent votre passion pour le jardinage des bonzaïs ou les night-clubs osés du sud du Texas ? Bienvenue dans le monde merveilleux des newsgroups, ces milliers de groupes de discussion qui couvrent tous les sujets imaginables. Ces newsgroups fonctionnent comme un forum "classique" (par opposition aux forums en "temps réel") : vous pouvez lire les messages qui y sont postés et apporter votre contribution si ça vous chante.

## LA PREMIÈRE CONNEXION

"Excellent, comment je m'y connecte ?" allez-vous me demander, impatient que vous êtes de discuter en tchèque de l'impact de la mécanique quantique sur les compositeurs de musique d'ascenseurs. Mauvaise nouvelle : Sega n'a pas intégré l'accès aux newsgroups avec Dream Arena et, pour l'instant, rien n'est prévu dans ce sens. Heureusement, comme on trouve de tout sur le Net, certains sites Web font office de portail vers les newsgroups. Ce n'est pas la solution la plus pratique, mais c'est déjà mieux que rien. Pour vous faire la main, nous vous recommandons d'aller bidouiller avec l'accès fourni par le moteur de recherche français "Voila" (**http://news.voila.fr** pour les groupes de discussion en français uniquement) avant d'accéder aux sites dédiés à cet usage comme "Deja" (**www.deja.com**, uniquement en anglais, hélas ! mais de loin le plus complet). Bon, ce premier problème réglé, passons à une présentation générale de la chose.

## UN CLASSEMENT HIÉRARCHISÉ

Il existe plus de 30 000 groupes de discussions. Même si certains ne sont pas relayés par tous les serveurs, ça fait quand même une tripotée de forums qu'il faut bien classer d'une manière ou d'une autre. En gros, ils sont organisés par "hiérarchies". Je m'explique...

Chaque newsgroup a un nom qui décrit de façon plus ou moins précise son contenu. Par exemple : fr.rec.jeux.video est le newsgroup français dédié aux jeux vidéo. Tous les newsgroups en français consacrés aux jeux auront donc un nom commençant par "fr.rec.jeux" suivi du thème du groupe (fr.rec.jeux.echecs, fr.rec.jeux.cartes, etc.). Vous vous demandez peut-être à quoi correspond le ".rec" ? C'est l'abrégé de "récréatif", indiquant qu'il s'agit d'un groupe consacré aux divertissements. Vous voulez un autre exemple ? fr.comp.peripheriques.modems ne parlera que des modems (".comp" correspond à "computer", en rapport avec l'informatique).

C'est plus clair ? Bon, on peut avancer un peu. Vous avez remarqué que, dans nos exemples précédents, nous n'avons choisi que des groupes commençant par le préfixe "fr". Il existe un grand nombre de préfixes différents, notamment au niveau des langues : on les appelle des groupes régionaux et ils ne sont pas toujours relayés dans les pays qui ne parlent pas la même langue.

## POUR EN SAVOIR PLUS

Le site de "Voila" propose une explication et des liens pour mieux comprendre l'utilisation et le fonctionnement des newsgroups. Dans le doute, n'hésitez pas à vous y référer.
**http://news.voila.fr/Informations/newsgroups.html**

Une fois que vous aurez pris de l'assurance et si vous parlez convenablement anglais, nous ne pouvons que vous recommander d'utiliser le site "deja.com" : il propose bien plus de groupes et de nombreuses fonctionnalités supplémentaires pour vous simplifier la vie. Pour finir, sachez que si ces services sont gratuits, ils ne donnent pas accès à l'intégralité des groupes de discussion. Les groupes de la hiérarchie "alt.binaries.erotica" (comme son nom l'indique, échanges de photos, de films, de sons, etc., érotiques !) ne sont généralement pas accessibles. Il reste toujours le Web...

D'autres hiérarchies sont mondiales et on les retrouve à peu près partout. Les plus importantes sont :

**alt : Alternatif.** Un vaste fourre-tout qui va des fans d'Elvis aux érotomanes s'échangeant des photos. Le plus grand nombre de groupes appartiennent à cette hiérarchie.
**comp** : Computing. Tout ce qui touche à l'informatique.
**rec : Recreational.** Toutes les formes possibles de divertissements.
**sci : Science.** Groupes de discussion sérieux fréquentés essentiellement par des scientifiques.
**soc : Société.** De la philo aux religions les plus obscures, en passant par la culture égyptienne contemporaine ; tout ce qui touche à la société au sens large.

Quelques exemples : rec.juggling (la jonglerie), alt.games.video.sega-dreamcast (devinez), comp.hardware (le matériel informatique), etc.

Ces hiérarchies regroupent, sauf indication contraire, des newsgroups en langue anglaise.

## COMMENT ÇA MARCHE ?

Maintenant que vous savez comment ces forums sont classés, rien de plus simple. Connectez-vous à un site proposant l'accès aux newsgroups (voir ci-dessus) et explorez les hiérarchies qui vous semblent intéressantes. Si vous cherchez un groupe de discussion précis, n'hésitez pas à faire appel aux fonctions de recherche disponibles sur ces sites pour localiser précisément celui qui vous intéresse. Pas la peine de vous taper la liste complète des "rec.sports" si vous cherchez uniquement à discuter de plongée sous-marine.

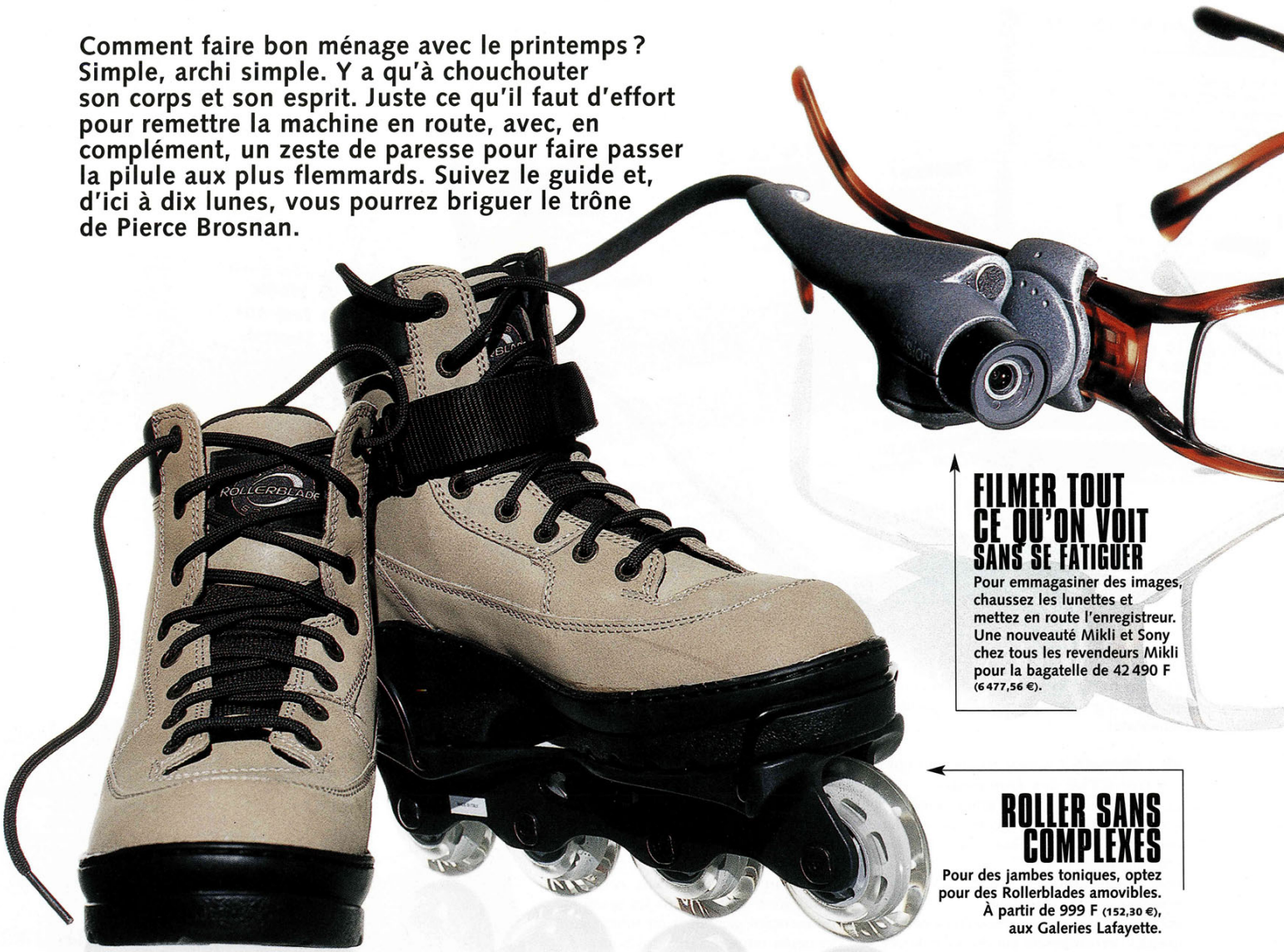
Cependant, en explorant certaines hiérarchies (notamment les groupes commençant par "alt.") on tombe sur des perles rares, des passions bizarres, des centres d'intérêts délirants. Une fois le groupe localisé, il ne vous reste plus qu'à y poster un message grâce à l'interface fournie sur le site, ou à lire le contenu des discussions en cours et à repasser quelques heures ou quelques jours plus tard pour suivre l'évolution des débats. C'est donc une forme de discussion publique en différé. Si vous avez posé une question, les autres lecteurs pourront y répondre dans le groupe ou vous adresser un mail directement. Gardez donc à l'esprit que la netiquette y est encore plus importante qu'ailleurs sur le réseau. Ne posez pas de questions sans rapport avec le newsgroup, n'insultez pas les gens, souvenez-vous que ce sont des passionnés comme vous qui répondent à vos questions et tout se passera bien. ■

# Shopping

par Karine Saporo

**Mikli**
01 45 82 01 11

**Comment faire bon ménage avec le printemps ? Simple, archi simple. Y a qu'à chouchouter son corps et son esprit. Juste ce qu'il faut d'effort pour remettre la machine en route, avec, en complément, un zeste de paresse pour faire passer la pilule aux plus flemmards. Suivez le guide et, d'ici à dix lunes, vous pourrez briguer le trône de Pierce Brosnan.**




## FILMER TOUT CE QU'ON VOIT SANS SE FATIGUER

Pour emmagasiner des images, chaussez les lunettes et mettez en route l'enregistreur. Une nouveauté Mikli et Sony chez tous les revendeurs Mikli pour la bagatelle de 42 490 F (6 477,56 €).

## ROLLER SANS COMPLEXES

Pour des jambes toniques, optez pour des Rollerblades amovibles. À partir de 999 F (152,30 €), aux Galeries Lafayette.

## PETIT DÉJEUNER NEW AGE

Testez le set Good Morning, éthique, diététique, esthétique et gastronomique (comme l'indique la notice), et vous serez bon, beau et bio. Produit de la gamme OAAO avec un packaging Starck, vendu 249 F (37,96 €) dans toutes les boutiques Conran Shop.

## FAIRE LE PLEIN DE VITAMINES

Goûter les bienfaits de l'orange qu'on presse chaque matin manuellement. Presse-agrumes Scaroni, ligne argent, à partir de 319 F (48,63 €), chez tous les revendeurs de la marque.

**Galeries Lafayette**
01 42 82 35 06

**Conran Shop**
01 42 84 10 01

**Nickel**
01 42 77 41 10

**Go Sport**
01 48 05 71 85

## ATTEINDRE LE NIRVANA EN MASSANT, MASSANT, MASSANT

Un look d'atomes pour un massage Jacknobber II, facile, utile et très agréable. Dans tous les grands magasins de sport, à partir de 59 F (8,99 €).

## SCULPTER SES BICEPS AVEC PHILIPPE STARCK

Des haltères chromés dignes d'une œuvre d'art pour égayer ses matinées sportives. Et un, et deux... À partir de 1 900 F (289,65 €) chez tous les revendeurs Starck.

## SE DÉTENDRE LES MENINGES A L'ANGLAISE

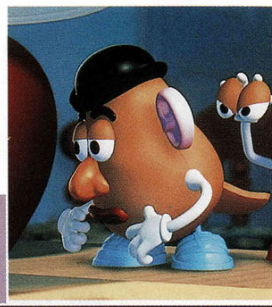
Les fléchettes reviennent à la mode et c'est bon pour doper sa concentration et son esprit de compétition. Jeu de fléchettes électroniques dans les magasins Go Sport, à partir de 399 F (60,83 €).

## SE REFAIRE UNE BEAUTE AVEC DES AMUSE-GUEULE

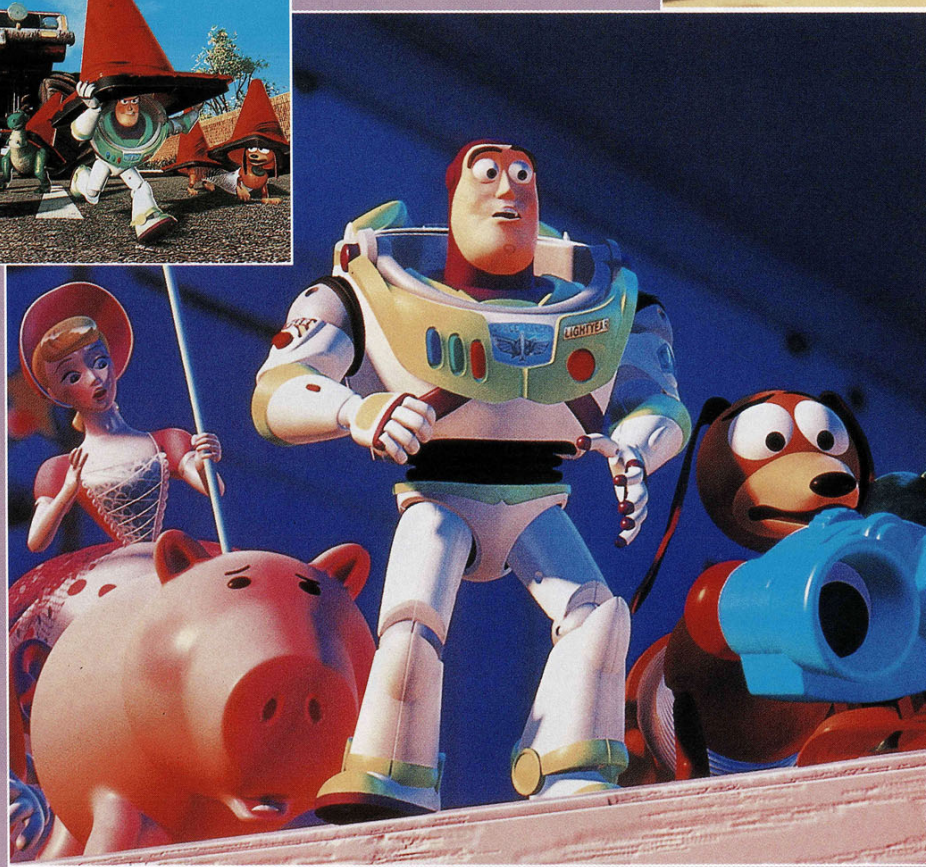
C'est d'ailleurs le nom du produit pour le visage, aux vertus éminemment hydratantes et à l'aspect ludique. En vente dans tous les salons Nickel (sur place et par correspondance), 180 F (27,44 €).

par Caroline Toussaint

# TOY STORY 2



**Buzz et Woody sont de retour ! C'est, cette fois, le jouet futuriste qui part à la recherche de son cow-boy complice enlevé par un collectionneur au cœur vénal et à l'hygiène douteuse...**



Il est rare qu'une suite soit meilleure que son modèle : c'est pourtant le cas de "Toy Story 2" ! Si l'élément de surprise a un peu disparu, il est avantageusement remplacé par le bonheur de retrouver les personnages et le plaisir d'en rencontrer de nouveaux. "Toy Story 2", c'est avant tout un travail complet de cinéaste. Exigence dans l'écriture, mise en scène virtuose, clins d'œil pour cinéphiles et humour bon enfant confirment l'hégémonie de Pixar dans le domaine du long-métrage en images de synthèse. En abordant, mine de rien, des thèmes aussi sérieux que la loyauté et la peur du temps qui passe, John Lasseter a réussi le miracle de livrer un vrai film tous publics. Ce terme, galvaudé et devenu trop souvent synonyme de médiocrité, retrouve ici toute la noblesse de son sens. Petits et plus grands connaîtront des plaisirs différents, certes, mais égaux devant ce qui est avant tout un grand moment de cinéma. Bien des réalisateurs pourraient en prendre de la graine...

**John Lasseter, réalisateur des deux Toy Story et de "1001 pattes", a fait un saut à Paris pour nous parler de son travail. Chemise à l'effigie de Woody sur le dos, poupées de ses deux héros à portée de la main, c'est un grand gamin qui a répondu à nos questions !**

**Dreamcast Magazine :** *Comment vous est venue l'idée de "Toy Story 2" ?*

**John Lasseter :** Je suis un grand collectionneur de jouets anciens. Lorsque mes fils venaient me voir au bureau, ils demandaient à les manipuler. Cela me rendait vraiment très nerveux parce que ce sont des pièces hors de prix ! Puis, en les regardant s'amuser, j'ai compris que j'étais à côté de la plaque : l'existence d'un jouet ne se justifie que s'il est utilisé par un enfant. C'est de là qu'est né le scénario de "Toy Story 2"...

**D. M. :** *Comment sélectionnez-vous les acteurs qui prêtent leurs voix aux personnages ?*

**J. L. :** Je ne cherche pas des stars, mais plutôt de grands comédiens. Tom Hanks et Tim Allen (qui doublent Woody et Buzz dans la version originale) correspondent à ce critère. Comme sur tous les films d'animation, les voix étaient enregistrées avant le tournage. Je les ai donc encouragés à improviser et le résultat a été incroyable, au-delà de ce que j'espérais !

**D. M. :** *Quels sont vos types de jouets favoris ?*

**J. L. :** J'aime tout ! J'adore regarder mes mômes s'amuser avec des cubes et construire des univers complets. C'est aussi un plaisir de les voir s'activer sur un jeu vidéo. Il y en a de superbes qui vous font plonger dans des mondes où l'imagination est reine...

**D. M. :** *Que pensez-vous du fait que d'autres studios lancent dans les longs-métrages en images de synthèse ?*

**J. L. :** J'en suis ravi ! Je suis américain et j'aime la concurrence ! (Rires) Plus sérieusement, il ne faut pas oublier que l'ordinateur n'est qu'un outil et que ce sont les

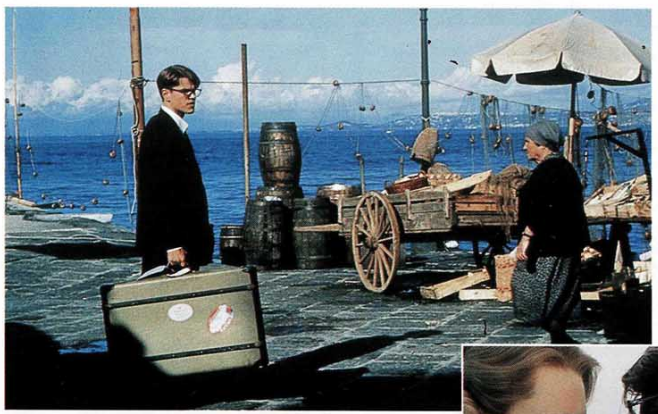
humains derrière la machine qui font les films. Les évolutions techniques sont épatantes, et ça me rend impatient de voir ce qu'on va bien pouvoir en tirer.

**D. M. :** *Vos projets ?*
**J. L. :** Un nouveau long-métrage, "Murder Incorporated", prévu pour 2001. Il s'agira d'une histoire d'amitié entre une gamine et deux monstres qui vivent dans son placard.

# SLEEPY HOLLOW

**de Tim Burton, avec Johnny Depp, Christina Ricci, Christopher Walken**
**Sortie le 9 février**

Quand le petit village de Sleepy Hollow est ensanglanté par une série de décapitations, le citadin Johnny Depp est envoyé pour mener l'enquête. Il se retrouve plongé dans une ténébreuse affaire où l'amour et l'horreur font bon ménage. Gothique, vous avez dit gothique ? Tim Burton aime les films d'horreur et ça se voit. Beau comme une nuit de pleine lune, "Sleepy Hollow" inquiète et envoûte à la fois.



# LE TALENTUEUX MR RIPLEY

**de Anthony Minghella, avec Matt Damon, Gwyneth Paltrow, Jude Law**
**Sortie le 8 mars**

C'est dur d'être pauvre quand on aime le luxe, et encore plus difficile d'y renoncer quand on en a tâté. Matt Damon campe un escroc génial et inquiétant dans ce thriller inspiré d'un classique de Patricia Highsmith. La distribution fait des étincelles et le suspense tient la route malgré quelques langueurs.

# Cinéma

**American Beauty** ★★★★★☆

**La coupe** ★★★★☆☆

## AMERICAN BEAUTY

**De Sam Mendes, avec Kevin Spacey, Annette Bening, Thora Birch, Wes Bentley**

**Sortie le 2 février**

Quand un looser quadragénaire décide de ruer dans les brancards et de prendre sa vie en main, ça fait désordre dans sa banlieue. Attention, grand film ! Drôle et méchant, "American Beauty" en met plein la figure au rêve américain. Kevin Spacey et Annette Bening, formidables, partent grands gagnants pour la course aux Oscars.

## LA COUPE

**De Khyentse Norbu, avec Jamyang Lodro, Pema Yontan**

**Sortie le 15 mars**

Deux moinillons tibétains n'ont qu'un rêve: regarder la finale de la coupe du monde de football à la télévision ! Pour concrétiser leur souhait (secrètement partagé par leurs camarades plus âgés), ils vont déployer des trésors d'ingéniosité. Que voilà un joli film ! Mis en scène par un authentique lama bhoutanais (c'est une nationalité !) et joué par des vrais moines, cette comédie tendre apporte son comptant de sourires et de dépaysement. À découvrir !

## INSTITUT BENJAMENTA

**Des frères Quay**

**Sortie le 23 février**

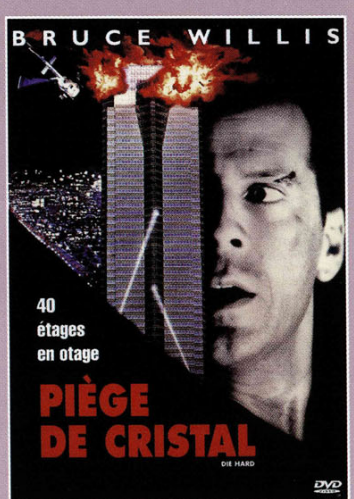
Si vous avez envie de cinéma différent, les frères Quay sont là pour vous ! Une sélection de leurs courts-métrages et "Institut Benjamenta" (leur premier "long") vont vous plonger dans un univers attachant et dérangeant. Pas vraiment narratifs mais superbes visuellement, leurs films peuvent fasciner ou faire mourir d'ennui. Il ne vous reste plus qu'à choisir votre camp...

# VIDEOS/DVD

## PIÈGE DE CRISTAL
### 58 MINUTES POUR VIVRE

**DVD**

**20TH Century Fox**

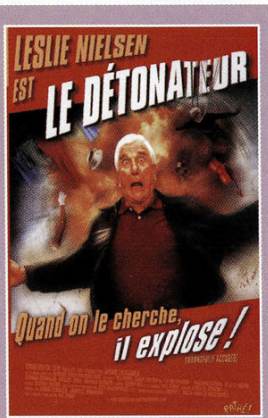



N'est-ce pas une bonne idée de nous sortir les aventures de Bruce Willis en DVD ? Son personnage de flic râleur et intrépide n'a pas fini de nous faire vibrer. Si "58 minutes pour vivre" est un peu plus faible, "Piège de Cristal" demeure l'un des meilleurs thrillers d'action jamais tourné et Alan Rickman l'un des meilleurs méchants jamais filmé. Tout simplement.

## LE DÉTONATEUR

**Cassette**

**Pathé**

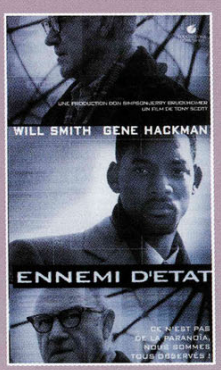



Cette parodie de la série "le Fugitif" permet de retrouver le délirant Leslie Nielsen dans ce qu'il sait faire de mieux : la comédie bourrée de références et de gags crétins. C'est cruche au possible, mais c'est ce qui fait le charme de ce film qui va toujours plus loin dans la bêtise et la folie. Avis aux amateurs !

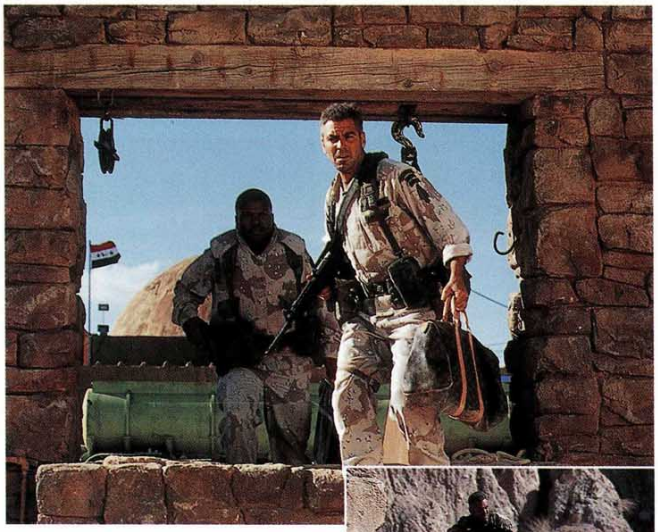
## ENNEMI D'ÉTAT

**Cassette**

**Touchstone Home Video**




Il suffit qu'on lui glisse subrepticement une cassette vidéo contenant des indices compromettants pour un homme politique et la vie de Will Smith vire au cauchemar. L'efficacité est l'ingrédient principal de ce thriller technologique mené tambour battant par Tony Scott. On est époustouflé par les scènes d'action comme par les prestations de Will Smith et de Gene Hackman.



# LES ROIS DU DESERT

**De David O'Russell, avec George Clooney, Mark Wahlberg, Ice Cube**
**Sortie le 23 février**

Tandis que l'armée américaine déserte l'Irak, trois braves soldats ricains tentent de mettre la main sur une cargaison d'or. Si le bon docteur Ross (de la série "Urgences") est parfait en baroudeur au grand cœur, ce film guerrier vaut encore mieux que son excellente prestation. Il fallait oser s'en prendre à un conflit si récent avec un humour aussi mordant...

# PERSONNE N'EST PARFAIT(E)

**De Joel Schumacher, avec Robert De Niro, Philip Seymour Hoffman**
**Sortie le 15 mars**

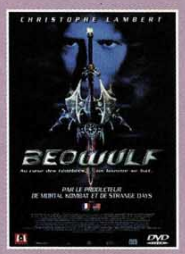
Un flic homophobe (De Niro) doit faire ami-ami avec une drag-queen (Seymour Hoffman) qui lui réapprend à parler après qu'une blessure lui a coupé le sifflet. Le côté polar est un peu lourdaud, mais le duo d'acteurs balaye tout sur son passage. Incroyable mais vrai : le sublime Philip Seymour Hoffman vole même la vedette à De Niro !

# LA LIGNE VERTE

**De Frank Darabont, avec Tom Hanks, Michael Clarke Duncan**
**Sortie le 1er mars**

Le gardien de prison Tom Hanks a du vague à l'âme lorsqu'il découvre qu'un prisonnier condamné à mort possède des pouvoirs de guérisseur. Tiré d'un roman-fleuve de Stephen King, "La ligne verte" (le film) possède les mêmes qualités (efficacité, personnages attachants, etc.) et les mêmes défauts (dieu, que c'est long !) que la série de bouquins qui l'a inspiré.

# BEOWULF




**DVD**
**M6 Vidéo**

Notre Christophe Lambert chéri retrouve un rôle de chevalier solitaire dont il s'est fait une spécialité depuis "Highlander". Dans un Moyen Âge impitoyable comme on l'aime, il donne des corrections au Mal qui n'en mène pas large. Aussi héroïque que fantaisiste, ce pur divertissement ressemble à son scénario. Archiclassique, mais fort amusant !

# LA MAIN QUI TUE

**DVD**
**Gaumont Columbia Tristar Home Video**

À quoi pensez-vous si on vous dit que ce film parle de la relation d'un adolescent et de sa main ? N'imaginez pas de cochonnerie car "La main qui tue" (comme son nom l'indique) commet des assassinats sans l'accord de son propriétaire. Cet excellent DVD aux suppléments variés donne une nouvelle chance méritée à un film d'horreur potache sorti fort discrètement en salles.

# TORRENTE

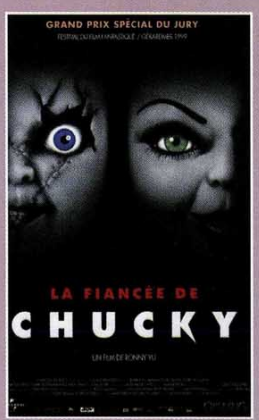
**Cassette**
**M6 Vidéo**

À côté de Torrente, le Gros Dégueulasse de Reiser fait office d'enfant de chœur. L'acteur et réalisateur espagnol Santiago Segurra s'est concocté un personnage de flic odieux à souhait. Certes, le trait est aussi gras que l'interprète du film, mais ce Dirty Harry ibérique force la sympathie en jouant à fond la carte de l'abject. Âmes sensibles s'abstenir...

# LA FIANCÉE DE CHUCKY

**Cassette**
**Gaumont Columbia Tristar Home Video**

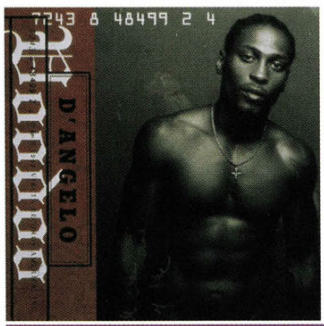
Notre ami Chucky, le poupon meurtrier, est de retour mais il n'est plus tout seul : il s'est déniché une petite copine pour massacrer à deux. On n'attendait plus rien de cette médiocre série horrifique et on avait tort ! La fiancée de Chucky est un régal pour qui a envie de hurler de rire ou de glousser de terreur (et inversement...).

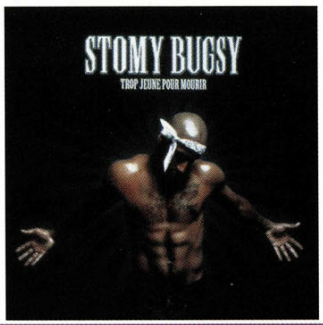


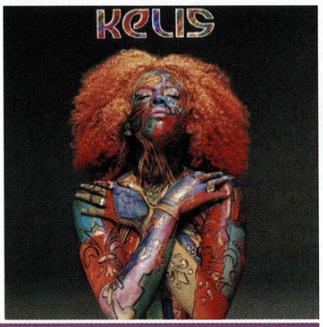
# Musique

par Sébastien Lucaire

**Résolument "black music", les platines de "Dreamcast" ont vibré ce mois-ci sous les beats hip hop de Jay-Z, Stomy Bugsy, Pit Baccardi et Mystik, chaloupé soul avec D'Angelo, fondu sous la sensualité de la belle Kellis et des Poetic Lover, avant de s'offrir une petite parenthèse nostalgique grâce à nos vieux amis les Cure.**



## HIP HOP

★★★★★½

### D'ANGELO "VOODOO"

**Emi**

Quatre années se sont écoulées depuis la sortie du premier opus de ce crooner de génie qui a donné à la New Soul ses lettres de noblesse et ça valait vraiment le coup d'attendre. Construites sur des fondations simples (basse, piano électrique, percussions et cuivres sensuels), ses chansons sont servies de façon magnifique par des cordes vocales en soie. Il surfe avec élégance entre funk ("Devil's Pie"), jazz ("Send It On", "Great Day In Da Mornin'") et "vibe" latine ("Spanish Joint"), comme un Curtis Mayfield qui aurait digéré la culture hip hop. Et s'il n'avait pas commis la maladresse d'inviter Lauryn Hill, la Pizza Hut de la variété black, ("Une petite reprise? On vous la livre en trente minutes") sur le "Feel Like Makin' Luv" de Roberta Flack, cet album serait proche de la perfection.

★★★★½½

### STOMY BUGSY "TROP JEUNE POUR MOURIR"

**Columbia**

Stomy Bugsy, comme son ami Passi, est la preuve vivante que l'on peut faire une carrière durable dans le hip hop en ayant du succès tout en gardant la tête haute et les idées claires. Membre fondateur (et toujours actif) du Ministère Amer, le Prince des Lascars n'a plus rien à prouver au rayon crédibilité, et ce deuxième album solo démontre que l'on peut rapper pur et dur en touchant un public de plus en plus large. Retrouvez donc ici tous les ingrédients qui font le style Bugsy : lover show lapin ("Mets ta tête dedans"), chroniqueur de ses racines ("On s'en sortira"), voyeur amusé du show-biz ("Ah ! si j'étais dans le show-business ") et fusilleur hard-core ("Le plan B", qui annonce, avec Passi et Hamed Daye en guests, le retour du Ministère pour la fin de l'année). Stomy Bugsy a encore des choses à dire et c'est pour ça que son album mérite bien son titre. Même pas mort.

★★★★★½

### KELIS "KALEIDOSCOPE"

**Virgin**

Cette new-yorkaise de 19 ans risque fort d'être la grande sensation de l'an 2000 : elle frappe les notes comme un boxeur et récite un chapelet d'apartés d'une voix menaçante et feutrée. Les géniaux producteurs The Neptunes ont composé, joué et produit ce premier album enluminé d'une attention méticuleuse pour le détail (murmures de voix, clins d'œil musicaux, percussions construites autour d'une respiration humaine, etc.). Le premier single, "Caught Out There", avec son étrange rythme squelettique, sa débauche de voix en stéréo (marquée de gloussements, chuchotements, silences et pauses) est à l'image du reste de l'album : d'une complexité et d'une originalité désarmantes. Kelis donne à ce kaléidoscope toutes les couleurs inattendues et les formes sensuelles d'une jeunesse insolente.

## R'N'B

★★★★★½

### POETIC LOVER "CONQUETE"

**M6 Interactions**

Ceux d'entre vous qui pensent que les Poetic Lover sont de jeunes gommeux en costumes de location vont devoir corriger leur jugement. Deux ans après la sortie de leur premier album (500 000 exemplaires), les quatre "crooners" de Noisy-le-Sec poussent plus loin le bouchon du R'n'B à la française avec un deuxième opus plein de surprises, largement marqué par leur admiration pour Jodeci. Vocalement, ils ont fait des progrès remarquables, et leurs nouvelles compositions démontrent une maturité grandissante. Intégrées dans un concept-album (un voyage dans l'espace sous forme de quête spirituelle), elles sont la preuve que l'on peut réaliser du R'n'B en français sans sombrer dans la parodie ou le ridicule. Écoutez-le sans *a priori*, appréciez-le sans en rougir. Il faudra vous y faire, les Poetic Lover ont un énorme talent.

# TÉLEX

### LIVE ET POURTANT MORT

De plus en plus fort ! Trois ans après s'être noyé dans la rivière Mississippi, Jeff Buckley sort encore un album ! Le double "live" de 12 titres enregistrés entre 1994 et 1996, dont Mary, la maman du beau, mais néanmoins défunt, Jeff, avait acquis les droits l'été dernier, sera dans les bacs le 9 mai.

### PAS DE DOUTE, C'EST GWEN QU'IL NOUS FAUT

Cinq ans après le phénoménal succès de "Tragic Kingdom" (10 millions d'exemplaires vendus), No Doubt, le groupe de ska-pop californien emmené par l'affolante Gwen Stefani, nous revient avec un nouvel album intitulé "Return Of Saturn", le 11 avril. Cette petite galette de pop sucrée aux hormones sera précédée d'un single, "ex-Girlfriend".

### UN TROU DANS LA CAISSE DE GEFFEN

Geffen Records, la maison de disques, colle un procès à la délicate Courtney Love qui a quitté avec pertes et fracas son label à qui elle doit encore cinq albums selon un contrat signé en 1992.

### TORRIDE AMOS

On est déçu : Tori Amos a annulé son concert au Grand Rex de Paris prévu pour le mois de mars, ainsi que le reste de sa tournée européenne où elle devait se produire seule avec son piano. On est quand même heureux pour elle : c'est parce qu'elle est enceinte.

### KOLLOSALLE ATTRACZION !

Fans des Beatles, réjouissez-vous, on ne cesse de vous trouver des moyens ludiques de dépenser ce qu'il vous reste de sous. Le "Beatles Yellow Submarine Adventure", attraction imaginée autour du célèbre film des Fab Four de Liverpool, vient d'ouvrir au Parc Sony's Music Box à Berlin. Bière et choucroute en option.

### MADONNA SUR ORBITE

William Orbit, qui a produit "Ray Of Light" pour Madonna, était récemment en studio à Londres avec la grand-mère de la vidéo-pop pour une nouvelle collaboration. De son côté, il vient de sortir un album, "Pieces in a Modern Style", >

# ABONNEZ-VOUS !

et profitez d'une offre exceptionnelle :

**RECEVEZ SIX NUMÉROS POUR 245 F**

**AU LIEU DE 294 F SOIT UN NUMÉRO OFFERT**

Dreamcast™
LE MAGAZINE OFFICIEL

**+**

**SON CD DE DÉMOS DREAMCAST EXCLUSIF**

## ABONNEZ-VOUS !

Retournez ce bon (découpé ou photocopié) à l'adresse suivante :
SERVICE ABONNEMENT Dreamcast Magazine,
2, impasse de Boudeville,
BP 1121, 31036 Toulouse Cedex 1,
Tél. : 05 61 43 49 69

**OUI,** je souhaite bénéficier de cette offre d'abonnement à tarif préférentiel. Je recevrai 6 numéros de Dreamcast LE MAGAZINE OFFICIEL au tarif exceptionnel de **245 F** (37,35 euros) au lieu de 294 F (44,82 euros)*.

### Je joins mon règlement

☐ Par chèque bancaire ou postal (à l'ordre de M6 Editions)
☐ Par mandat-lettre
☐ Par carte bancaire n° _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
Expire le _ _ _ _ Signature :

Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal : Ville :
Tél. : Date de naissance :

*Offre spéciale valable 3 mois, réservée aux abonnés de France métropolitaine. Frais de port inclus. DM 003 A. Selon la loi Informatique et Liberté, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Sauf opposition de votre part, ces informations pourront être utilisées par des tiers. RCS Nanterre B 421 300 849 - M6 Éditions, 89, avenue Charles-de-Gaulle, 92575 Neuilly-sur-Seine Cedex.

# COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION...

**49 F** frais d'envoi inclus

Dreamcast Magazine **n°1** + le CD Dream on **Vol. 2**

**49 F** frais d'envoi inclus

Dreamcast Magazine **n°2** + le CD Dream on **Vol. 4**

**INÉDIT**

**29 F** frais d'envoi inclus

Le CD Dream on **Vol. 3**

**INÉDIT**

**29 F** frais d'envoi inclus

Le CD Dream on **Vol. 5**

## COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION...

Pour vous procurer les anciens numéros de **Dreamcast Magazine** et les CD **Dream on Vol.3 et Vol.5**
Retournez ce bon (découpé ou photocopié) à l'adresse suivante :
DECOPAQ - BP 14 - 77818 Moret sur Loing

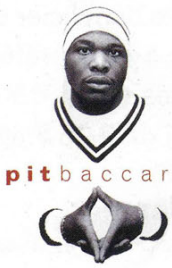
| **je souhaite recevoir** | prix à l'unité (frais d'envoi compris) | quantité |
|---|---|---|
| Dreamcast Magazine **n°1** + le CD Dream on **Vol. 2**<br>**DÉMOS JOUABLES :** Sonic Adventure, Millenium Soldier Expandable.<br>**FILMS :** Toy Commander, Suzuki Alstare Racing, Hydro Thunder, Speed Devils, Buggy Heat. | **49 F** (7,47€) | x ___ |
| Dreamcast Magazine **n°2** + le CD Dream on **Vol.4**<br>**DÉMOS JOUABLES :** F1 World Grand Prix For Dreamcast, Snow Surfers, Toy Commander (édition spéciale), Suzuki Alstare Racing. **FILMS :** Sega Worldwide Soccer 2000, Evolution, Soul Fighter, Zombie Revenge, Crazi Taxi, MSR. | **49 F** (7,47€) | x ___ |
| Le CD Dream on **Vol. 3**<br>**DÉMOS JOUABLES :** Dynamite Cop, House of The Dead 2, Buggy Heat.<br>**FILMS :** F1 World Grand Prix For Dreamcast, NFL Blitz 2000, Soul Calibur, Blue Stinger. | **29 F** (4,42€) | x ___ |
| Le CD Dream on **Vol. 5**<br>**DÉMOS JOUABLES :** Sega Worldwide Soccer 2000, Re-Volt.<br>**FILMS :** Deadly Skies, Crazy Taxi, Rayman 2. | **29 F** (4,42€) | x ___ |
| **TOTAL de la commande** | | **F** |

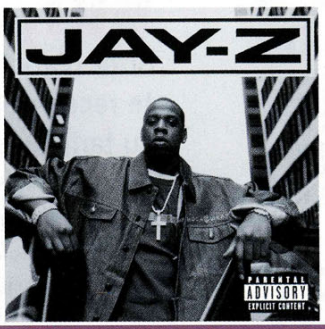
### Je joins mon règlement

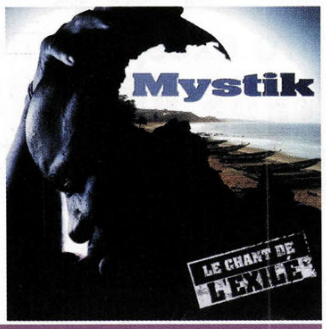
☐ Par chèque bancaire ou postal (à l'ordre de M6 Editions)
☐ Par mandat-lettre
☐ Par carte bancaire n° _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
Expire le _ _ _ _ Signature :

Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal : Ville :
Tél. : Date de naissance :

**ECRIVEZ LISIBLEMENT ET EN LETTRES CAPITALES.** Vous recevrez les numéros de Dreamcast Magazine et de Dream on dans un délai de quatre semaines environ. En cas de rupture de stock, votre règlement vous sera retourné. Toute demande incomplète ou illisible ne sera pas prise en compte.



## HIP HOP

★★★★☆☆

### PIT BACCARDI

**Virgin**

Bien avant la sortie de ce premier album éponyme, le "buzz" était énorme sur Pit Baccardi, ex-Time Bomb pour les connaisseurs. Que le single "Loin de toi", avec sa tristesse un peu mièvre, ne vous décourage pas d'écouter cet album. Pit Baccardi est une nouvelle valeur sûre, et il le prouve en oscillant entre hardcore ("Si j'étais") et ragga ("C'est plus fort que moi") avec une égale aisance. Le meilleur des anciens élèves est venu prêter main forte au nouveau premier de la classe. Akhénaton se fend d'une production béton sur "La rue", IAM est invité sur "Trop peu pour que ça paye", et on retrouve aussi ailleurs Doc Gyneco, Arsenik, Kéry James et Rhoff. La rage ("J'ai vu"), la lucidité ("Carpe Diem") et l'autosatisfaction ("Profession MC"), thèmes récurrents du hip hop, sont inévitablement au rendez-vous, mais font justement de cet album un projet solide et cohérent. On attend la suite avec impatience.

★★★★☆☆

### JAY-Z
### "LIFE AND TIMES OF S. CARTER"

**Barclay**

Jay-Z, ancien dealer de crack reconverti dans le deal de rimes, est le maître incontesté du jeu de mots et de la trouvaille verbalistique. (Vous me direz que ça vous fait une belle jambe si vous ne parlez pas l'anglais, mais n'oublions pas que le rap est une forme musicale construite sur le verbe, et que vous avez toujours la possibilité de passer à la rubrique suivante en écoutant le "live" de Zazie.) Et même si ses menaces de "tirer dans le tas aux Grammie ou à la Maison Blanche" ne sont pas très crédibles, il n'oublie pas son passé ("Dope Man") et les années passées "marié à la rue" ("Things That U Do"), dans un feu d'artifice de phrases percutantes. De quoi plaire aux plus hardcore des fans du rap underground ("Snoopy Track"), sans oublier ceux qui pensent que pop fait partie de l'expression hip hop. À écouter: "Things That U Do" et sa mélodie à la flûte, "Big Pimpin'" et ses influences orientales, la funk oscillante de "Come And Get Me" et Dr Dre donnant à "Watch Me" toute son ampleur menaçante. Du platine.

★★★★☆☆

### MYSTIK
### "LE CHANT DE L'EXILÉ"

**Epic**

Depuis 1996 et son freestyle décapant sur "L'undaground s'exprime" d'Assassin, Mystik a multiplié les collaborations ("Ma 6T va crack-er", "11'30 contre les lois racistes", "16'30 contre la censure", Bisso Na Bisso) et s'est fait un nom sur la scène hip hop française. Il était donc temps pour lui de sortir un disque avec "son blaze dessus". Le résultat : dix chansons drôles ou amères, émouvantes ou passionnées, avec un langage posé et à la portée de tous, loin du radicalisme de NTM ou des prouesses référencées de IAM. "Je suis de ceux" raconte la dure réalité de l'exil, "Fauves en liberté" les méfaits de l'argent dans le hip hop, "Conscience chargée" le racisme ordinaire et l'intégration bancale et "Le fruit défendu" lance un clin d'œil romantique à Gainsbourg. "Retour au bercail" est le témoin d'un duel au soleil avec Pit Baccardi, "Rares" permet à Lino d'Arsenik de faire des prouesses et, bien sûr, l'ami Passi donne la réplique à son compatriote Congolais dans "Dans la peau d'un micro". Un excellent début.

## POP

★★★☆☆☆

### THE CURE
### "BLOODFLOWERS"

**Polydor**

Quoi de plus proche d'un ancien album des Cure... qu'un nouvel album des Cure ? "Bloodflowers" est un classique du genre et sans surprises. Envolées de guitares, mélodies plaintives et la voix désormais si familière de Bob Smith revisitent depuis toujours les thèmes qui ont fait leur succès auprès de millions d'ados à côté de leurs grosses baskets dans les années 80. Ces ados-là sont devenus depuis des cadres moyens et des pères de famille qui ne comprennent toujours pas que leur progéniture écoute du rap, mais les Cure sont là pour nous rappeler que le temps qui passe n'a pas de prise sur nos rêves de jeunesse : il ne fait que les distiller au doux alambic de la nostalgie. Nostalgiques, il est permis de l'être à l'écoute de cet album, qui n'a rien à envier en élégance et morgue sombre aux œuvres de ses contemporains (et d'ailleurs en reste-t-il ?). Sortez votre plus beau T-shirt noir et mettez du gel dans ce qui vous reste de cheveux : ils seront en tournée en France du 3 avril au 2 mai.

# TÉLEX

mélange de classique et d'ambiant, que nous vous recommandons chaudement.

### FAT BOY SLIM

Norman Cooke (ex-Housemartins, ex-Beats International), rentre prochainement en studio dans sa bonne ville de Brighton, en Angleterre, pour tenter de renouveler l'exploit de "You've Come A Long Way Baby", l'album internationalement acclamé de son dernier projet, Fatboy Slim.

### QUI A PIQUÉ LA BANDE À BONO ?

La mode est aux reprises, certes, mais faire un "cover" d'un single qui n'est pas encore sorti relève de l'exploit. C'est pourtant ce que vient d'accomplir le groupe Mnemonic en sortant leur version de "The Ground Beneath Her Feet", une chanson inédite de U2 qui devait figurer sur la BO du nouveau film de Wim Wenders, "The Million Dollar Hotel". Espérons que le groupe de millionnaires irlandais aura un peu plus d'humour qu'il y a dix ans : ils avaient mis sur la paille le groupe Negativland, qui avait eu l'audace de sampler un de leurs morceaux sans leur demander l'autorisation.

### FAIS TOURNER, WHITNEY

Sale temps à Hawaï pour Whitney Houston, qui s'est fait gauler à l'aéroport de l'île avec 30 grammes de marijuana dans son sac à main. Mais comme le personnel de sécurité des aéroports n'est pas habilité à procéder à des arrestations, la diva a pu s'envoler en fumée avant que la police ne l'intercepte, en laissant quand même son sac et donc la preuve de son délit derrière elle. Elle risque 30 jours de prison et 1 000 dollars d'amende.

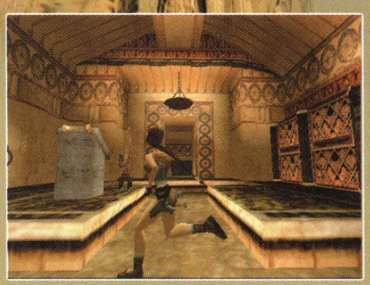
### TRISTE BLAIR

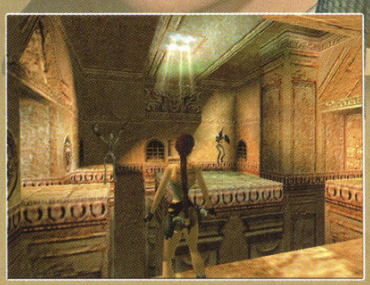
La Reine voulait nommer Mick Jagger chevalier de l'Empire Britannique. Tony Blair s'y est opposé sous le prétexte que "l'image des Rolling Stones ne correspond pas aux valeurs familiales que nous cherchons à promouvoir dans notre pays".

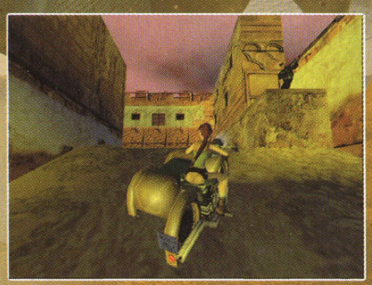
# Le rêve devient réalité : Lara débarque sur Dreamcast™ !

# TOMB RAIDER
## LA REVELATION FINALE™

**Jamais Tomb Raider n'a été aussi beau sur console.**







Concours, astuces et solutions 08 36 68 19 22 * - 36 15 TOMBRAIDER* - www.eidos.com

Tomb Raider La Révélation Finale & Lara Croft © & TM Core Design Limited 1999. © & édité par Eidos Interactive Limited 1999. Tous droits réservés.
Dreamcast et le logo Dreamcast sont des marques déposées par Sega Entreprises, Ltd.

Dreamcast™

CORE

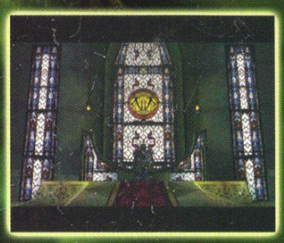
EIDOS INTERACTIVE

Peter's Plane

(*2,23 f / minute)

# LEGACY of KAIN
# SOUL REAVER

"SOUL REAVER SE RÉVÈLE ÊTRE UN DES MEILLEURS, SINON LE MEILLEUR, JEU D'AVENTURE/ACTION JAMAIS RÉALISÉ."



Dreamcast

CRYSTAL DYNAMICS

Concours, astuces et solutions
08 36 68 19 22* - 3615 EIDOS*
www.eidos.com
*2,23 F/Min

Public Adulte DÉCONSEILLÉ aux moins de 16 ANS
SYNDICAT DES EDITEURS DE LOGICIELS DE LOISIR

EIDOS INTERACTIVE

Crystal Dynamics, le logo Crystal Dynamics, Legacy of Kain : Soul Reaver, sont des marques déposées de Crystal Dynamics Inc. © Crystal Dynamics Inc. © et édité par Eidos Interactive Limited1999. Tous droits réservés. «Dreamcast» est une marque déposée de Sega Enterprise Lrd.